SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

# MEGA CONSOLE

NUMERO 31
ANNO 3
NOVEMBRE 1996
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO



# SATURN







**SATURN**

| | | |
|---|---|---|
| 3D LEMMINGS | 99.900 | (E) |
| ALIEN TRILOGY | 99.900 | (E) |
| ALONE IN THE DARK 2 | 99.900 | (E) |
| ATHLETE KINGS (OLIMPIADI) | 109.900 | (E) |
| BAKU BAKU ANIMAL | 89.900 | (E) |
| BUBBLE BOBBLE | 99.900 | (E) |
| BUST A MOVE 2 | 89.900 | (E) |
| CHAOS CONTROL | 99.900 | (E) |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | 109.900 | (E) |
| CYBER SPEEDWAY | 79.900 | (E) |
| CYBERIA | 119.900 | (E) |
| D | 129.900 | (E) |
| DARIUS GAIDEN | 119.900 | (E) |
| DAYTONA RACING | 99.900 | (E) |
| DEFCON 5 | 99.900 | (E) |
| DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS - | 99.900 | (E) |
| DISCWORLD | 109.900 | (E) |
| EURO 96 | 129.900 | (E) |
| EXHUMED | 119.900 | (E) |
| FIFA SOCCER 96 | 99.900 | (E) |
| GALACTIC ATTACK | 109.900 | (E) |
| GALAXY FIGHTER | 109.900 | (E) |
| GEX | 109.900 | (E) |
| GHEN WAR | 119.900 | (E) |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 99.900 | (E) |
| GUARDIAN HEROES | 109.900 | (E) |
| GUN GRIFFON | 99.900 | (E) |
| HANG ON GP 96 | 119.900 | (E) |
| HI-OCTANE | 79.900 | (E) |
| IN THE HUNT | 99.900 | (E) |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 109.900 | (E) |
| LOADED | 109.900 | (E) |
| MANSION OF HIDDEN SOUL | 109.900 | (E) |
| MYST | 109.900 | (E) |
| NBA ACTION | 109.900 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 99.900 | (E) |
| NEED FOR SPEED | 109.900 | (E) |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | 99.900 | (E) |
| NHL HOCKEY | 119.900 | (E) |
| NIGHTS | 119.900 | (E) |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 99.900 | (E) |
| OLYMPIC SOCCER | 109.900 | (E) |
| PANZER DRAGON 2 | 119.900 | (E) |
| PEBBLE BEACH GOLF | 109.900 | (E) |
| PRO PINBALL - THE WEB | 99.900 | (E) |
| RAYMAN | 109.900 | (E) |
| REVOLUTION X | 109.900 | (E) |
| RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION | 99.900 | (E) |
| ROAD RASH | 109.900 | (E) |
| ROBO PIT | 99.900 | (E) |
| SEGA RALLY | 129.900 | (E) |
| SHELLSHOCK | 99.900 | (E) |
| SHOCK WAVE ASSAULT | 109.900 | (E) |
| SIM CITY 2000 | 119.900 | (E) |
| SLAM'N & JAM | 99.900 | (E) |
| STREET FIGHTER ALPHA | 109.900 | (E) |
| STRIKER 96 | 109.900 | (E) |
| THE HORDE | 99.900 | (E) |
| THE STORY OF THOR | 99.900 | (E) |
| THEME PARK | 109.900 | (E) |
| TITAN WARS | 109.900 | (E) |
| TOSHINDEN | 109.900 | (E) |
| TRUE PINBALL | 109.900 | (E) |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 109.900 | (E) |
| VIRTUA COP + PISTOLA | 179.900 | (E) |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 99.900 | (E) |
| VIRTUA HYDLIDE | 109.900 | (E) |
| VIRTUAL GOLF | 109.900 | (E) |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 119.900 | (E) |
| WORMS | 109.900 | (E) |

# MEGA DRIVE







**MEGADRIVE**

| | | |
|---|---|---|
| AAH REAL MONSTER | 89.900 | (E) |
| ALIEN SOLDIER | 89.900 | (E) |
| ANIMANIACS | 79.900 | (E) |
| ARCADE CLASSIC | 69.900 | (E) |
| ASTERIX - THE POWER OF THE GODS | 79.900 | (E) |
| AUSTRALIAN RUGBY | 99.900 | (E) |
| BATMAN FOREVER | 79.900 | (E) |
| BATTLE FRENZY | 69.900 | (E) |
| BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE | 109.900 | (E) |
| CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION | 59.900 | (E) |
| COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 119.900 | (E) |
| CUTTHROAT ISLAND | 79.900 | (E) |
| DAFFY DUCK | 69.900 | (E) |
| DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER | 79.900 | (E) |
| DESERT STRIKE | 59.900 | (E) |
| DINO DINI'S SOCCER | 59.900 | (E) |
| DISNEY COLLECTION | 79.900 | (E) |
| DONALD IN MAUI MALLARD - 2 - | 99.900 | (E) |
| DYNAMITE HEADDY | 49.900 | (E) |
| EARTH WORM JIM 2 | 119.900 | (E) |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 59.900 | (E) |
| ETERNAL CHAMPIONS | 69.900 | (E) |
| FEVER PITCH | 69.900 | (E) |
| FIFA SOCCER 96 | 99.900 | (E) |
| FRANK BIG HURT BASEBALL | 69.900 | (E) |
| GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT - | 99.900 | (E) |
| GAUNTLET 4 | 69.900 | (E) |
| GENERAL CHAOS | 59.900 | (E) |
| HARD DRIVIN | 69.900 | (E) |
| HYPERDUNK | 69.900 | (E) |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR | 79.900 | (E) |
| JAMES POND 2 - ROBOCOD | 59.900 | (E) |
| JOHN MADDEN 96 | 99.900 | (E) |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 69.900 | (E) |
| LIGHT CRUSADER | 109.900 | (E) |
| LOTUS TURBO CHALLEGE | 59.900 | (E) |
| MEGA BOMBERMAN | 69.900 | (E) |
| MICKEY MANIA: TOPOLINO 3 | 69.900 | (E) |
| MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96 | 79.900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 3 | 129.900 | (E) |
| NBA ACTION 95 | 69.900 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 69.900 | (E) |
| NBA LIVE 96 | 99.900 | (E) |
| NHL HOCKEY 97 | 119.900 | (E) |
| PETE SAMPRAS TENNIS 96 | 99.900 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 96 | 99.900 | (E) |
| PHANTOM 2040 | 79.900 | (E) |
| PINOCCHIO | 119.900 | (E) |
| POCAHONTAS | 119.900 | (E) |
| POWER RANGERS 2 - THE MOVIE | 109.900 | (E) |
| PRIMAL RAGE | 69.900 | (E) |
| REVOLUTION X | 69.900 | (E) |
| RISE OF THE ROBOTS | 69.900 | (E) |
| ROAD RASH | 59.900 | (E) |
| ROLO TO THE RESCUE | 59.900 | (E) |
| SHAQ-FU | 59.900 | (E) |
| SKELETON KREW | 59.900 | (E) |
| SOLEIL - RAGNACENTY - | 89.900 | (E) |
| SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES - | 69.900 | (E) |
| STREET RACER | 99.900 | (E) |
| SUPER SKIDMARKS | 79.900 | (E) |
| SYNDICATE | 79.900 | (E) |
| TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS | 69.900 | (E) |
| THE LAWNMOVER MAN | 69.900 | (E) |
| THE PUNISHER | 69.900 | (E) |
| THEME PARK | 129.900 | (E) |
| TIME KILLER | 99.900 | (E) |
| TIN TIN (IN TIBET) | 119.900 | (E) |
| TOTAL FOOTBALL | 89.900 | (E) |
| TOY STORY | 119.900 | (E) |
| TRUE LIES | 69.900 | (E) |
| TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST - | 89.900 | (E) |
| URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2 | 89.900 | (E) |
| VECTOR MAN | 99.900 | (E) |
| VIRTUA RACING | 99.900 | (E) |
| WARLOCK | 69.900 | (E) |
| WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR | 109.900 | (E) |
| WORMS | 89.900 | (E) |
| YOGI BEAR (GOLD RUSH) | 89.900 | (E) |
| ZOOP | 59.900 | (E) |

# SUPER NINTENDO










**SUPERNINTENDO**

| | | |
|---|---|---|
| 90 MINUTE | 149.900 | (E) |
| AAH REAL MONSTER | 89.900 | (E) |
| ACTRISER | 69.900 | (E) |
| AIR CAVALRY | 145.900 | (E) |
| ANIMANIACS | 69.900 | (E) |
| ASTERIX | 99.900 | (E) |
| ASTERIX & OBELIX | 129.900 | (E) |
| BATMAN FOREVER | 99.900 | (E) |
| BIKER & MICE FROM MARS | 129.900 | (E) |
| BLUES BROTHERS | 69.900 | (E) |
| BOXING LEGEND OF THE RING | 79.900 | (E) |
| BREATH OF FIRE 2 | 139.900 | (E) |
| CANNON FODDER | 79.900 | (E) |
| CUTTHROAT ISLAND | 99.900 | (E) |
| DESERT FIGHTER | 99.900 | (E) |
| DIRT RACER | 109.900 | (E) |
| DONALD IN MAUI MALLARD - 2 - | 139.900 | (E) |
| DONKEY KONG COUNTRY | 109.900 | (E) |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 139.900 | (E) |
| DOOM | 149.900 | (E) |
| EARTH WORM JIM 2 | 129.900 | (E) |
| F ZERO | 79.900 | (E) |
| FIFA SOCCER 96 | 129.900 | (E) |
| FINAL FIGHT 3 | 139.900 | (E) |
| FRANK BIG HURT BASEBALL | 89.900 | (E) |
| FULL THROTTLE -ALL AMERICAN RACING- | 139.900 | (E) |
| HUNGRY DINOSAUR | 109.900 | (E) |
| I PUFFI | 129.900 | (E) |
| ILLUSION OF GAIA | 69.900 | (E) |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 | 149.900 | (E) |
| JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 - | 99.900 | (E) |
| KILLER INSTINCT | 99.900 | (E) |
| KIRBY'S GOST TRAP | 59.900 | (E) |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 99.900 | (E) |
| MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER | 109.900 | (E) |
| MEGA MAN X 2 | 139.900 | (E) |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 119.900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 3 | 149.900 | (E) |
| NBA BASKETBALL 95 | 89.900 | (E) |
| NBA GIVE N'GO | 159.900 | (E) |
| NBA LIVE 96 | 129.900 | (E) |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | 139.900 | (E) |
| NHL HOCKEY 96 | 129.900 | (E) |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 129.900 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 96 | 99.900 | (E) |
| PILOT WING | 69.900 | (E) |
| PINK GOES TO HOOLLYWOOD | 69.900 | (E) |
| PINOCCHIO | 139.900 | (E) |
| POCKY & ROCKY 2 | 129.900 | (E) |
| PORKY PIG HAUNTED HOUSE | 89.900 | (E) |
| POWER PIGGS | 129.900 | (E) |
| POWER RANGERS | 129.900 | (E) |
| POWER RANGERS - FIGHTING EDITION | 149.900 | (E) |
| PREISTORIK MAN | 109.900 | (E) |
| PRINCE OF PERSIA | 69.900 | (E) |
| PUZZLE BOBBLE | 119.900 | (E) |
| REVOLUTION X | 79.900 | (E) |
| RISE OF THE ROBOTS | 69.900 | (E) |
| SECRET OF EVERMORE | 159.900 | (E) |
| SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN | 109.900 | (E) |
| SPAWN | 89.900 | (E) |
| STARGATE | 89.900 | (E) |
| STREET RACER | 99.900 | (E) |
| SUPER BC KID | 59.900 | (E) |
| SUPER BOMBERMAN 3 | 139.900 | (E) |
| SUPER DROPZONE | 59.900 | (E) |
| SUPER GHOULS & GHOST | 89.900 | (E) |
| SUPER HOCKEY | 89.900 | (E) |
| SUPER JAMES POND | 79.900 | (E) |
| SUPER MARIO ALL STAR | 109.900 | (E) |
| SUPER MARIO KART | 99.900 | (E) |
| SUPER MARIO WORLD | 69.900 | (E) |
| SUPER PROBOTECTOR - ALIENS REBELS - | 69.900 | (E) |
| SUPER PUNCH OUT | 59.900 | (E) |
| SUPER STAR WARS | 89.900 | (E) |
| SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK | 79.900 | (E) |
| SUPER TENNIS | 69.900 | (E) |
| SUPER TURRICAN 2 | 89.900 | (E) |
| TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY | 79.900 | (E) |
| TETRIS & DR MARIO | 89.900 | (E) |
| TETRIS 2 | 89.900 | (E) |
| THE INCREDIBLE HULK | 69.900 | (E) |
| THE LION KING | 119.900 | (E) |
| THE MASK : THE ORIGIN | 149.900 | (E) |
| TIN TIN (IN TIBET) | 129.900 | (E) |
| TINY TOONS | 89.900 | (E) |
| TOY STORY | 139.900 | (E) |
| TRUE LIES | 119.900 | (E) |
| TURBO TOONS | 89.900 | (E) |
| URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2 | 79.900 | (E) |
| VEGAS STAKES | 89.900 | (E) |
| WATERWORLD | 159.900 | (E) |
| WING COMMANDER | 59.900 | (E) |
| WINTER GOLD | 139.900 | (E) |
| WORLD MASTER GOLF | 139.900 | (E) |
| YOSHI'S ISLAND | 139.900 | (E) |
| YOUNG MERLIN | 69.900 | (E) |
| ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST - | 59.900 | (E) |
| ZOOP | 69.900 | (E) |

# GAME BOY















# QUEEN computer

MAIL SERVICE

## software & games

### LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

**L.go Turati, 49 - TORINO**

**telefono 011-3180700 fax 011-3199158**

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30




| PLAYSTATION | | |
|---|---|---|
| 3D LEMMINGS | 99 900 | (E) |
| ACTUA SOCCER | 99 900 | (E) |
| ADIDAS POWER SPORT SOCCER | 109 900 | (E) |
| AGILE WARRIOR | 109 900 | (E) |
| AIR COMBAT | 99 900 | (E) |
| ALIEN TRILOGY | 109 900 | (E) |
| ALONE IN THE DARK 2 | 109 900 | (E) |
| ANDRETTI RACING | 109 900 | (E) |
| ASSAULT RIGS | 99 900 | (E) |
| BIOHAZARD - RESIDENT EVIL - | 109 900 | (E) |
| BUST A MOVE 2 | 89 900 | (E) |
| CRITICOM | 109 900 | (E) |
| CYBERIA | 109 900 | (E) |
| D | 109 900 | (E) |
| DAVIS CUP TENNIS | 109 900 | (E) |
| DEADLY SKIES | 109 900 | (E) |
| DEFCON 5 | 99 900 | (E) |
| DESCENT | 119 900 | (E) |
| DESTRUCTION DERBY | 99 900 | (E) |
| DISCWORLD | 99 900 | (E) |
| DOOM | 109 900 | (E) |
| EARTH WORM JIM 2 | 99 900 | (E) |
| ESPN EXTREME SPORT GAMES | 99 900 | (E) |
| EXTREME PINBALL | 109 900 | (E) |
| FADE TO BLACK | 109 900 | (E) |
| FIFA SOCCER 96 | 99 900 | (E) |
| FINAL DOOM | 99 900 | (E) |
| FORMULA 1 | 109 900 | (E) |
| GALAXIAN 3 | 99 900 | (E) |
| GALAXY FIGHTER | 109 900 | (E) |
| GEX | 109 900 | (E) |
| GUNSHIP 2000 | 99 900 | (E) |
| IMPACT RACING | 99 900 | (E) |
| INTERNATIONAL TRACK & FIELD | 99 900 | (E) |
| JOHN MADDEN 97 | 109 900 | (E) |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 109 900 | (E) |
| JUPITER STRIKE | 129 900 | (E) |
| KILEAK THE BLOOD | 99 900 | (E) |
| KRAZY IVAN | 99 900 | (E) |
| LOADED | 109 900 | (E) |
| LONE SOLDIER | 109 900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 3 | 109 900 | (E) |
| NAMCO MUSEUM 1 | 109 900 | (E) |
| NBA IN THE ZONE | 109 900 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 99 900 | (E) |
| NBA LIVE 96 | 99 900 | (E) |
| NEED FOR SPEED | 109 900 | (E) |
| NFL GAME DAY | 109 900 | (E) |
| NFL QUARTERBACK CLUB 96 | 109 900 | (E) |
| NHL FACE OFF | 109 900 | (E) |
| NHL POWERPLAY HOCKEY 96 | 109 900 | (E) |
| NOVASTORM | 99 900 | (E) |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 99 900 | (E) |
| OLYMPIC GAMES | 109 900 | (E) |
| OLYMPIC SOCCER | 109 900 | (E) |
| PANZER GENERAL | 109 900 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 97 | 119 900 | (E) |
| PHILOSOMA | 99 900 | (E) |
| POWER SERVE 3D TENNIS | 99 900 | (E) |
| PRIMAL RAGE | 99 900 | (E) |
| PRO PINBALL - THE WEB | 109 900 | (E) |
| RAGING SKIES | 109 900 | (E) |
| RAIDEN PROJECT | 99 900 | (E) |
| RAPID RELOAD | 99 900 | (E) |
| RAYMAN | 109 900 | (E) |
| RETURN FIRE | 109 900 | (E) |
| REVOLUTION X | 79 900 | (E) |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 109 900 | (E) |
| RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION | 109 900 | (E) |
| ROAD RASH | 109 900 | (E) |
| ROBO PIT | 99 900 | (E) |
| SHELLSHOCK | 99 900 | (E) |
| SHOCK WAVE ASSAULT | 109 900 | (E) |
| SKELETON WARRIOR | 99 900 | (E) |
| SLAM'N & JAM | 99 900 | (E) |
| SPACE HULK | 109 900 | (E) |
| STARBLADE ALPHA | 109 900 | (E) |
| STARFIGHTER 3000 | 109 900 | (E) |
| STREET FIGHTER ALPHA | 109 900 | (E) |
| STREET FIGHTER REAL BATTLE - MOVIE | 109 900 | (E) |
| STRIKER 96 | 89 900 | (E) |
| TEKKEN 2 | 109 900 | (E) |
| THEME PARK | 109 900 | (E) |
| THUNDERHAWK II - FIRESTORM - | 89 900 | (E) |
| TIME COMMANDO | 109 900 | (E) |
| TOP GUN | 109 900 | (E) |
| TOPOLINO WILD ADVENTURE | 99 900 | (E) |
| TOSHINDEN | 89 900 | (E) |
| TOSHINDEN 2 | 109 900 | (E) |
| TOTAL ECLIPSE | 99 900 | (E) |
| TOTAL NBA 96 | 109 900 | (E) |
| TRUE PINBALL | 109 900 | (E) |
| TWISTED METAL | 99 900 | (E) |
| VIEW POINT | 119 900 | (E) |
| WARHAWK | 129 900 | (E) |
| WILLIAM ARCADE | 109 900 | (E) |
| WING COMMANDER 3 | 109 900 | (E) |
| WIPE OUT | 99 900 | (E) |
| ZERO DIVIDE | 99 900 | (E) |

## il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

**di LARGO TURATI, 49 - TORINO**

**telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158**

**VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI**

**CDROM,Pc,AMIGA,CD32**
**MegaDrive-GameGear-32X-Saturn**
**SuperNintendo-GameBoy-Jaguar**
**3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation**

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

QUEEN computer SHOP




**il più grande negozio italiano**
**SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI**

## ORDINARE è FACILE

**TELEFONO** 011-31.80.700 (r.a.)

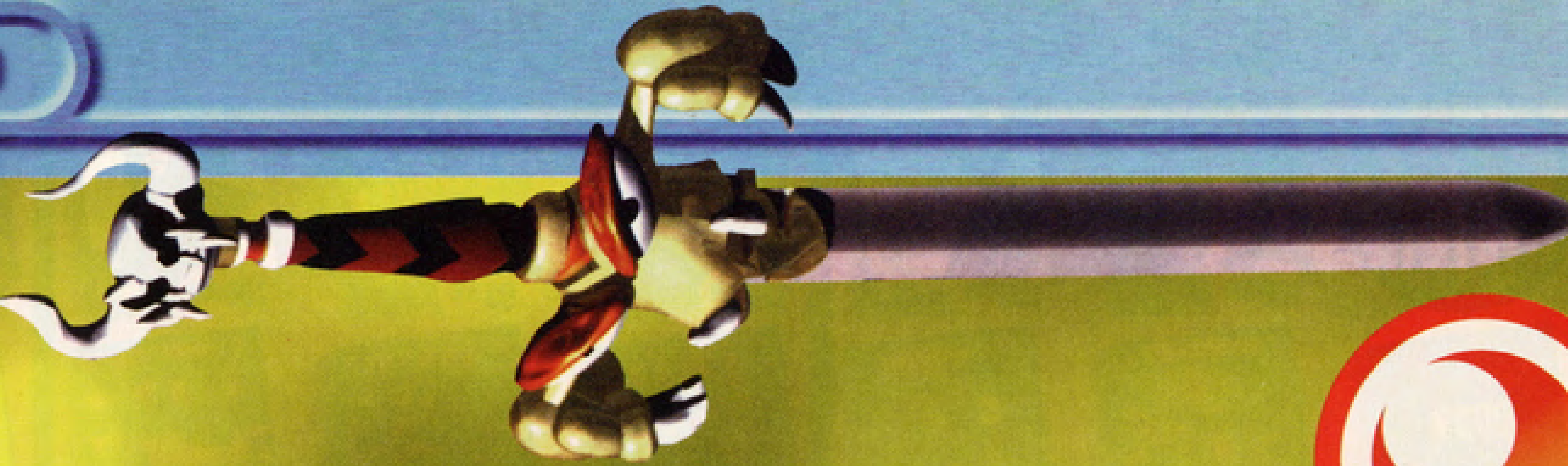
**FAX** 011-31.99.158

**POSTA** QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

**INTERNET** e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

**QUEEN SHOP** largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

**SPEDIZIONI** VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT




# MEGA CONSOLE

**N. 31 Novembre 1996**

**Direttore responsabile:** Giampietro Zanga
**Coordinamento Redazionale:** Massimiliano Anticoli
**Redazione:** Paolo Cardillo
**Ideazione copertina, grafica e impaginazione:** Puntografica di A. Valenzano
**Hanno collaborato:** Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci, Niall "Nilo" Bellabarba, Massimiliano "Giano" Gianelli, Massimo "N64" Ferrari

GRUPPO FUTURA®

**Sede Legale**: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
**Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità**
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel 02/665261 fax 02/66526222
**Stampa:** Tiber - Brescia
**Fotolito:** Fo.Li.Graph - Monza (MI)
**Distribuzione** So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950





Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: Gruppo Futura S.r.l., Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 23444201. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI


# RUBRICHE









## SATURN



## NINTENDO 64



## MEGADRIVE



## SUPER NES





# < GLi SpeCIAListI! >

MET

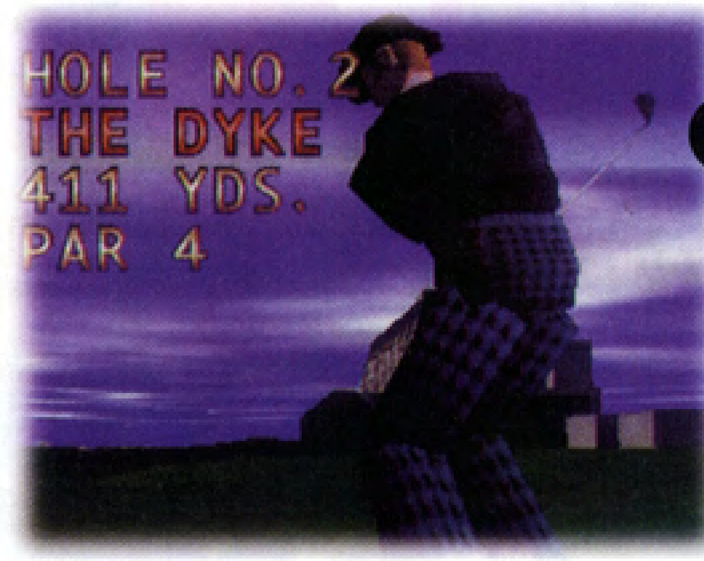
## SOFTWARE SATURN USA

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 119.000 |
| BLAM! MACHINE HEADS | 119.000 |
| BLAZING DRAGONS | 119.000 |
| BOTTOM OF THE 9TH | 119.000 |
| MISTER BONES | 119.000 |
| CASPER | 119.000 |
| FIFA SOCCER '97 | 119.000 |
| IRON MAN | 119.000 |
| JOHN MADDEN '97 | 119.000 |
| NFL FULL CONTACT | 119.000 |
| RETURN FIRE | 119.000 |
| FIGHTING VIPERS | 119.000 |
| STREET RACER | 119.000 |
| THREE DIRTY DWARVES | 119.000 |



## SOFTWARE ULTRA 64

| | |
|---|---|
| BODY HARVEST | CRUIS'N USA |
| MARIO KART R | PILOTWINGS |
| STAR WARS | WAVE RACE 64 |
| STAR FOX 64 | GOLDEN EYE |
| KIRBY'S AIR RIDE | BLAST CORPS |




## NOVITA' GIAPPONESI

| | |
|---|---|
| DARK SAVIOUR | 129.000 |
| DAYTONA REMIX | 129.000 |
| DEATH CRIMSON | 129.000 |
| DIE HARD TRILOGY | 129.000 |
| FATAL FURY 3+CART | TEL. |
| FIGHTING VIPERS | 139.000 |
| GALS PANIC | 129.000 |
| SAKURA WARS | 129.000 |
| SOCCER KIDS | 129.000 |
| STR. FIGHTER ZERO 2 | 129.000 |
| THUNDER FORCE GOLD | 99.000 |
| TOSHINDEN 2 | 129.000 |
| VIRTUA COP II + GUN | TEL. |
| VIRTUAL ON | 139.000 |

## OFFERTE SPECIALI !!!

| | |
|---|---|
| BATTLE MONSTER | 49.000 |
| CHAOS CONTROL | 49.000 |
| DEADALUS | 49.000 |
| GRAND CHASER | 49.000 |
| GREATEST 9 BASEBALL | 49.000 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 49.000 |



SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN
**24H !!!**



## SOFTWARE SATURN EURO

| | |
|---|---|
| BUST A MOVE 2 | 89.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 99.000 |
| DISCWORLD | 99.000 |
| DOOM | 99.000 |
| EXUMED | 99.000 |
| HEXEN | 99.000 |
| IN THE HUNT | 99.000 |
| LOADED | 99.000 |
| SPACE HULK | 99.000 |
| TOMB RAIDER | 99.000 |
| WORLDWIDE SOCCER '97 | 99.000 |

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

RIVENDITORE CONSIGLIATO PER LA TOSCANA:

PUNTO SOFT 3 V.LE GUIDONI 77/B - FIRENZE -TEL. 055/4361522

**ACCESSORI SATURN**

| | |
|---|---|
| ADATTATORE USA-JAP-EURO | 59.000 |
| ANALOG MISSION STICK | 149.000 |
| DATEL PRO ACTION REPLAY | 99.000 |
| INTERFACCIA 7 PLAYERS | 79.000 |
| INTERFACCIA SATURN SNES | 69.000 |
| JOYPAD COMPATIBILE | 39.000 |
| JOYPAD INFRAROSSI NAKI | 59.000 |
| JOYPAD INFRAROSSI SEGA | 99.000 |
| JOYPAD SEGA | 59.000 |
| JOYSTICK INFRAROSSI | 99.000 |
| JOYSTICK NAKI | 89.000 |
| MODULATORE ANTENNA | 49.000 |
| MOUSE | 89.000 |
| VIRTUA STICK | 119.000 |





**ACQUISTA PRESSO DI NOI**
**LA TUA RIVISTA PREFERITA**

3DO MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

**PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000**

**ACCESSORI ULTRA 64**

| | |
|---|---|
| CAVO SCART RGB | TEL. |
| JOYPAD ORIGINALE | TEL. |
| MEMORY CARD | TEL. |
| MODULATORE RF | TEL. |

# ULTRA 64 SATURN

**PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO**
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

**NOLEGGIO VIDEOGAMES**



| | |
|---|---|
| SATURN JAP + 2 GIOCHI | 499.000 |
| SATURN USA | 399.000 |
| ULTRA 64 JAP + MARIO | TEL. |
| ULTRA 64 USA + MARIO | TEL. |

**MICROMEDIA A MILANO!!!**
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
**TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)**
**FAX.02/54101076**

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

*"The chances of anything coming from Mars are a million to one", he said. "The chances of anything coming from Mars are a million to one - but still, they come!"*
**(Jeff Wayne, Musical Version of the War of the Worlds, 1978)**

**Lo so, è triste, però sono cose che capitano. Dopo più di 2 anni di intensa collaborazione con Mega il buon Matte Bitta ha deciso di lasciarci. Da questo mese quindi la posta cambia tutore per cui, da oggi in poi, spetterà al sottoscritto il compito di presiedere ai dibattiti presenti nelle pagine di Mega Mail, il che porterà a degli inevitabili cambiamenti. Ci tengo a precisare ciò perché, anche se qualcuno di voi avrà forse sperato il contrario, il qui presente non ha nessuna intenzione di mettersi a scopiazzare lo stile (per quanto vincente possa essere) del caro Mbf, cercando di fare una rubrica che-ricordi-ma-che-non-è-perché-tanto-era-meglio-prima e palle di questo genere. Da oggi si apre un nuovo capitolo della storia del Mega Mail e spero ardentemente che tutti voi saprete starmi vicino come lo siete stati con Matteo in questi anni. Certo, ci vorrà del tempo per conoscerci ma sono convinto che alla fine riusciremo ad andare d'accordo. Detto ciò, di una cosa posso assicurarvi fin da ora: così come è sempre accaduto in passato, il nostro dialogo continuerà nella più completa sincerità ed onestà. Autocelebrazioni, hype, recensioni promozionali e compagnia bella lasciamo pure che siano gli altri a farle: noi non vogliamo "sporcarci" le mani con robaccia di questo genere! Qui si parla e si parla chiaro! Da noi non c'è posto per gente che tira il sasso e poi fila via. Chiunque abbia qualcosa da dire è libero di farlo, dopo di che se ne discute assieme e, fatto ciò, ognuno è libero di trarre le proprie conclusioni. Ciò che mi preme maggiormente è riuscire ad instaurare con voi un dialogo schietto, chiaro ed educato dove nessuno (partendo dal sottoscritto) si senta custode della verità assoluta e dove ognuno si senta libero, non solo di esporre le proprie opinioni ed idee, ma anche di ascoltare quelle degli altri!**



**a cura di Fabio "Shogun" Ravetto**

**P.S. Mi sono permesso di re-indirizzare al sottoscritto le lettere pubblicate in questo numero. Spero che la cosa non vi crei turbe psichiche o squilibri psico motori. Nel caso di una simile eventualità tuttavia il mio personale consiglio è quello di risolvere il problema con un bel lassativo. Vedrete: non ne rimarrete delusi!**

**l'annoso problema ovvero...**

# METTIAMO A FUOCO LA SITUAZIONE

*a cura di Jotaro Kujo*

Caro Fabio,
Mega Console mi ha deluso! Se continuate così non so fino a quando sborserò seimila lire mensili solamente per delle splendide anteprime che, per quanto possano essere perfette, da sole non compensano la scadente qualità delle recensioni. Fino al numero 29 ho taciuto la mia mezza insoddisfazione ma dopo aver visto rovinati giochi del calibro di **Virtua Fighter Kids** e **Nights** ho voluto scrivervi. Ho apprezzato il fatto che privilegiate, in una certa misura, le foto al testo e trovo buona l'idea dei vari box. Ma io, oltre a belle frasi, cerco soprattutto belle foto (specialmente quando queste occupano la maggior parte dello spazio, sacrificando quindi qualche giudizio scritto). Non capisco inoltre come mai le immagini di **Nights** pubblicate nella preview sul numero 27 siano perfette, limpide, con colori luminosi e splendenti, mentre quelle della recensione siano di così scadente fattura con colori poco definiti e confusi (tanto più che lo avevate davanti). Lo stesso discorso vale anche per **Virtua Fighter Kids**: quando l'ho visto in azione dal mio negoziante sono rimasto fermo, immobile, con la mascella penzolante per almeno 20 minuti. E allora ditemi un po': come mai le vostre foto facevano così schifo (scusate il parolone)? Ma soprattutto Naka (il vero maestro, altro che Schiferu Miarroccolo!) si chiama Yuji, Yuki oppure Yukji?!?!? In attesa di una vostra risposta un buon hora, hora, hora a tutti!

**La miopia non è una prerogativa né del sottoscritto né, tanto meno, della reda' di Mega. Purtroppo abbiamo avuto anche noi modo di vedere e di vergognarci per la scarsa qualità delle foto presenti nelle recensioni da te citate. Sarebbe inutile nonché stupido tentare di nascondersi dietro un dito o cercare di articolare delle scuse più o meno comprensibili. La verità è che quelle immagini facevano e fanno tuttora schifo e che l'unica cosa intelligente che possiamo fare è quella di cercare una soluzione il più rapidamente possibile! Detto ciò non ho nessuna intenzione di liquidarti con un mero: *"Hai ragione e adesso levati dalle scatole"* ma, sfortunatamente, non posso neanche garantirti che il nefasto evento non si ripeterà in futuro. L'unica promessa che posso farti in questo senso è che faremo tutto quanto è in nostro potere per riuscire ad ovviare ad una situazione che delude sia voi che noi (le richieste in tal senso sono già state inoltrate a chi di dovere). Probabilmente ci eravamo illusi troppo presto di aver trovato un sistema che ci consentisse di ottenere una buona qualità delle foto (vedi preview di Nights che tu stesso ai citato) ma, purtroppo, abbiamo dovuto constatare con amarezza che quanto fatto fino ad ora in questo senso non è stato sufficiente. Ti rinnovo quindi il mio personale impegno (nonché quello di tutto lo staff di Mega) per cercare di ovviare a questa spiacevole situazione e ti faccio solenne promessa che, se questo tipo di problema non verrà risolto in tempi accettabili, sarò io stesso a pormi in contrasto con la rivista facendomi portavoce delle vostre istanze.**
**P.S. Il vero nome di Naka è Gaspare.**





**per la serie: compagni di classe...**

# VERNINI CI HAI ROTTO!

*a cura di Antonio "Texas" Valente*

Caro Fabio,
Come ti butta? Congratulazioni alla reda' di Super PlayStation Console, anche se vorrei che questa lettera fosse pubblicata su Mega perché ho qualcosa da dire a Massimiliano Vernini. Caro Vernini, chi cavolo sei? Solo perché spari quattro cazzate sulla presunta superiorità del Saturn rispetto alla PlayStation ti pubblicano sul numero 26 e 28 mentre io che scrivo da quando è uscito il numero 1 non sono mai stato pubblicato. Quello che voglio dirti non è, ovviamente, solo questo ma soprattutto contestare quelle quattro cazzate sparate sul numero 28:
1ma cazzata: *"la fiera ha confermato che la produzione ludica Sony è ormai entrata in crisi".*
E' facile dire che i giochi presentati all'E3 mandano in crisi la Sony, ma noi sony-ambuli sappiamo bene il genere di giochi che ci piacciono e così anche gli sviluppatori! E poi, anche se un giorno il 32 bit Sony dovesse andare in crisi, ricordati che grazie a lui abbiamo potuto giocare con titoli del calibro di **Resident Evil**, **WipEout**, **Destruction Derby**, **Ridge Racer Revolution**, **Tekken 2**, **Tohshinden** e **Loaded**.
2nda cazzata: *"Sony non è stata capace di presentare altro che sequel di titoli vecchi migliorati solo graficamente".*
Come ti ho già detto prima, gli sviluppatori sanno benissimo qual è il genere di giochi che i possessori della PS-X preferiscono e quindi sanno benissimo cosa devono fare! L'esempio più banale è **Resident Evil**: è un titolo uscito da poco, ha avuto un grandissimo successo e così i programmatori hanno deciso di farne un seguito! E poi non è affatto vero che i vari sequel vengono migliorati solo graficamente: se ti dico che in **WipEout XL** potrai gareggiare contro 12 avversari (contro gli 8 del primo), che è stata aggiunta una seconda barra di energia che segnala il livello di danni del mezzo, che l'arsenale delle vetture è notevolmente aumentato, che c'è la possibilità di avere il pilota automatico e che ci sono un sacco di altri novità, tu che cosa mi rispondi? E se ti dico che in **Destruction Derby 2** i tracciati sono stati completamente rinnovati ed allungati, che le vetture si muovono al doppio della velocità dell'originale, che è compatibile con il volante (il primo no) e che le macchine possono subire un numero maggiore di danni, tu che mi dici? E comunque non è vero che ci sono solo seguiti! Ci sono anche un sacco di giochi massicci come **Crash Bandicoot**, **Burning Road**, **Mortal Kombat Trilogy** e così via!
3rza cazzata: *"... Sega ha presentato un sacco di giochi originali... che i possessori di PlayStation si sognano".*
Beh, di una cosa puoi stare tranquillo: tutti i titoli che hai citato non mi attizzano e, su

questo punto, mi associo a quanto ha detto Zippi di Olbia che sul numero 28 afferma: *"In realtà vorrei solo che le persone si divertissero con ciò che hanno, evitando paragoni, ripicche e prese di posizione arbitrarie e controproducenti"*. Bella lì Zippi, mi hai davvero emozionato! Ma purtroppo ciò sarà impossibile fino a quando esisteranno essere umani come Vernini.
Infine 4rta ed ultima cazzata: *"...Il fatto è che Sega sa realizzare videogiochi, Sony no"*.
Sicuro? E allora cosa sono **Jumping Flash 1** e **2**? E **Twisted Metal 1** e **2** (Dici **Twisted Metal**? Cacca nd-Fabio)? E **Crash Bandicoot**? Non ti attizzano questi giochi? No? Beh, a me ed a molti altri possessori della Play invece sì! E poi è inutile venirsene fuori con frasi tipo: *"togliete marketing e distribuzione capillare e vi resterà ben poco in mano"* perché in diverse interviste parecchie software house hanno dichiarato che non mollerebbero la PS-X per nessuna ragione al mondo. Detto ciò, voglio che tu e le altre persone che stanno leggendo questa rivista sappiano che io non ce l'ho con la Sega (nel mio passato di videogiocatore ho avuto una Master System, un Mega Drive ed un 32X) ma semplicemente con le affermazioni che tu, caro Vernini, hai fatto. Quindi se non vuoi avere più nemici fai una bella cosa: piantala di dire e pensa a divertirti con quello che hai!



a cura di Fenrir - The Wolf

Salve a tutti baldi giovani dalle chiome fluenti, il mio nome è Fenrir e ho deciso di uscire dalla mia piccola e tetra tana per comunicarvi un mio desiderio, ovvero quello di affondare i miei lunghi ed aguzzi canini nelle parti molli del caro Vernini. Da quanto mi è parso infatti di capire dalle sue lettere, il giovane soffre di un gravissimo complesso di inferiorità. Non è cattivo, dovete credermi, è solo che il povero pischello non sa darsi pace perché il suo Saturn ce l'ha meno potente (il chip per la gestione dei poligoni, intendo) della sua controparte Sony e così, ogni qual volta prende in mano il suo joystick il buon Vernini non può fare a meno di provare un profondo senso di insoddisfazione. Detto ciò, ci tengo a precisare che posseggo personalmente entrambe le macchine e questo perché ho trovato che tutte e due le console vantano una serie di giochi ben realizzati ma, soprattutto, divertenti. Sarà forse per questo motivo che trovo molto ridicole le persone che basano i loro giudizi solo su fantomatiche specifiche tecniche o su giudizi del tipo *"See... Tanto la vostra console non ha giochi divertenti!"*. Sono cose totalmente prive di fondamento, opinioni che si basano su pregiudizi, su pareri personali non oggettivi e quindi opinabili e suscettibili di cambiamento a seconda dell'individuo a cui vengono rivolte. Per questo motivo sono spesso portato a pensare che, in realtà, la maggior parte dei videogiocatori che si scagliano con tanto "ardore" ed odio contro i propri "avversari" videoludici non sono altro che persone insoddisfatte dalla loro macchina, che tentano di riacquistare la tanto agognata "pace dei sensi" autoconvincendosi di avere operato LA scelta migliore, di avere LA console definitiva ed altre palle di questo genere. Per questo motivo, caro il mio Vernini, se sei davvero soddisfatto della tua scelta vedi di stare un po' cuccio e di non rompere più! Se invece sei rimasto deluso dalla console che hai comprato beh, mi spiace davvero tanto, ma non per questo sono disposto a tollerare le tue stupide e puerili lagnanze quindi vediamo di darci un taglio, intesi?

**Riprende, più accesa che mai, la contestazione al buon Vernini che, nel giro di un paio di mesi, è riuscito a collezionare tanti insulti quanti quelli arrivati all'Arrigo nazionale dopo l'eliminazione dagli Europei. Ancora una volta, nonostante gli interlocutori si dichiarino spesso "imparziali", buona parte delle missive che ci sono pervenute risultava caratterizzata da una serie di argomentazioni strettamente personali alle quali si affiancavano insulti, sfottò e cacate varie. Il risultato? Enormi agglomerati di parole, vocaboli, chiara espressione di un corpo di pensieri organizzato pluridimensionalmente, non sistematizzati linearmente. Pensieri che si possono collegare gli uni agli altri o a fatti "esterni" (leggi: qualsiasi evento che possa portare acqua al proprio mulino) per essere spiegati in infinite maniere, il tutto seguendo un modello paragonabile alla struttura degli insegnamenti confuciani (Kongzi, Cina 551/552 a.c. - Fase finale della dinastia Zhou). Detto ciò, la cosa che mi preme maggiormente approfondire in questa sede è il motivo per cui, persone apparentemente "equilibrate" e pienamente soddisfatte delle loro scelte, si scaglino con tanto ardore contro chiunque osi mettere in discussione il loro pezzo di carne... Pardon, volevo dire di plastica preferito. Così come nel Medio Evo Antico si era fieri della propria appartenenza ad un determinato casato, oggi si lotta per difendere l'onore della propria console. I blasoni e gli stemmi nobiliari sono stati sostituiti dai marchi impressi sugli chassis mentre le antiche giostre, dove i cavalieri si affrontavano a colpi di lancia, sono state soppiantate dai più attuali e pungenti "calci in culo" epistolari. Che si tratti forse dell'avvento di una nuova piaga sociale? Di una nuova disavventura da cui sembreremmo incapaci di difenderci? Di un flagello paragonabile a quello del verme del riso che, insinuatosi nella pianta, la divora dall'interno, facendo così andare su tutte le furie il povero contadino che è stato con i piedi a mollo nella cacca per oltre due mesi? Bah, personalmente non sarei così drastico. Ritengo infatti che il confronto diretto sia il modo migliore per appianare i problemi oltre che un utile terreno per testare la validità delle proprie tesi. Inoltre è proprio grazie a questi incontri/scontri che abbiamo la possibilità di evolverci, sviluppando nuove teorie, nuove idee. Esattamente la stessa meccanica descritta nel Kojiki (Yasumaro, 712 a.c.) dove si narra della eterna lotta tra le 2 divinità giapponesi primeve, Izanaghi ed Izanami, dalla cui continua competizione a superarsi l'uno con l'altra sarebbe derivata la forza necessaria a muovere il mondo. Forze contrapposte quindi, ma non per questo indipendenti. Ognuna delle 2 odia l'altra, e fa di tutto per riuscire ad avere il sopravvento anche se sa benissimo che la sua esistenza è indissolubilmente legata a quella del proprio nemico. Non si può quindi distruggere il proprio antagonista senza annientare anche**

**se stessi! Ma allora che si fa? Semplice, si cerca di deriderlo, di annichilirlo mettendo in risalto i propri punti di forza e sbattendo contemporaneamente in faccia al povero sciagurato tutti i suoi limiti e difetti. Perché cercare di "convertire" alla propria causa nuovi adepti quando si possono avere dei servi che ti guardano dal basso verso l'alto? Che senso ha vincere se poi non ci sono nemici su cui far pesare la propria superiorità? Perché i tonni non si tagliano più coi grissini ma, soprattutto, dove cavolo sono andati a finire tutti i rotoli di carta igienica che c'erano in redazione? Se vi sentite adeguatamente preparati e volete dire la vostra su questi argomenti fatelo pure; io sono qui che vi aspetto!**

**Fred, Barney e Wilma**

## IL RITORNO DEGLI ANTENATI

*a cura di Dany*

Mega Fabio,
ciao sono Dany, e vi ho già scritto un po' di tempo fa (non so se vi ricordate). Prima di passare al dunque volevo complimentarvi con voi per la rivista che seguo dal secondo numero; siete i migliori d'Italia anzi, dell'universo! Detto ciò vi espongo il mio problema. Sono un fedelissimo sostenitore Sega, posseggo un Mega Drive e non vedo l'ora di prendermi un Saturn. Purtroppo però, dato che il Saturn potrò comprarlo solo tra un annetto circa volevo lamentarmi con voi e con la Sega per l'andamento del Mega Drive. Non si può, non è giusto, non è corretto che Sega se ne strafreghi in questo modo del suo 16 bit (e questo solo perché sono convinti che i 16 bit sono passati di moda!). Dico io, ma è mai possibile? Date uno sguardo al Super Nes! Insomma non è corretto che Sega abbandoni così la console che l'ha portata a diventare la numero 1 al mondo e non è neanche giusto che noi possessori di Mega Drive, ogni volta che ci rechiamo in edicola, dobbiamo pregare che su Mega ci sia qualcosa per la nostra console! E invece niente! Troviamo solo Saturn, Saturn, Saturn, Ultra 64, Snes... e Mega Drive? Niente![...] In conclusione a con questa mia missiva volevo chiedere se era possibile avere qualche informazione riguardante i nuovi titoli in uscita per il 16 bit di casa Sega (titoli decenti, si intende) e se potremo mai vedere qualche recensione per la nostra macchina. Cordiali saluti.
Dany.

*a cura di Luca Morgese*

Caro Fabio,
spero che pubblicherete il più presto possibile la mia lettere perché ho un serio problema e diverse domande da porvi. Problema: volevo sapere che fine farà il Mega Drive, cioè, se continuerà ad avere giochi, magari anche tridimensionali? Perché la Sega non prende esempio dalla Nintendo che ha deciso di continuare a produrre titoli per la sua console come, ad esempio, **Ultimate MK 3** o **Street Fighter Alpha**? Da come lo vedo io infatti, se la Sega rimanesse solo col Saturn la cosa potrebbe diventare abbastanza rischiosa (ditelo se sbaglio) anche perché diversi utenti potrebbero poi pensare *"Se mi compro il Saturn quando il prezzo sarà accessibile dopo 1 o 2 anni potrei non trovare più giochi"*. Personalmente ho comperato il Mega Drive all'inizio del 96, quindi da poco, ed ora vengo a sapere che i 16 bit stan-

no morendo lentamente per lasciare il posto ai 32 e ai 64 bit. Che Sfiga! Inoltre vorrei sapere se il 32X è stato veramente abbandonato dalla Sega. Vedete, sul numero 27 c'era un trucco per **Virtua Fighter** per il 32X ed inoltre c'era anche la preview di **Euro 96** sempre per l'add-on del Mega Drive. Invece, sullo stesso numero, nelle Sega News al paragrafo "Il ritorno di Sonic" si leggeva che la Sega annunciava di aver ufficialmente abbandonato il 32X e il Mega CD. Ma allora cosa diavolo sta succedendo?[...] Concludendo vorrei quindi chiedervi di fare un po' di chiarezza sulla politica della Sega oltre che dare maggior spazio alle recensioni di giochi per Mega Drive, una console alla quale sono molto affezionato e che credo possa ancora regalarci ore ed ore di sano divertimento.

**E' giusto, bisogna avere rispetto dei propri antenati tuttavia non si può nemmeno passare la vita ricordando solo e sempre il passato, pena lo spettro di un futuro piatto e predeterminato. Detto ciò rimane comunque il fatto che sia Luca che Dany hanno sollevato un problema che meriterebbe effettivamente di essere affrontato. Dico meriterebbe perché, per quanto mi sforzi, non riesco proprio a togliermi dalla testa l'idea che qualsiasi discorso in questo senso non ci porterebbe ad altro che a produrre metri e metri cubi di pesantissima aria fritta. Per poter capire come stanno veramente le cose infatti, bisognerebbe avere la possibilità di fare un salto nelle festoline dei marketing manager della Sega il che, purtroppo, non rientra ancora nel mio set di poteri speciali. Tutto quello che possiamo fare in questa sede quindi, è prendere formalmente atto che la grande "S" ha deciso di concentrare il 90% delle sue energie sul Saturn, abbandonando definitivamente MCD, 32X, Game Gear e Nomad e limitando solo allo stretto indispensabile l'impegno nel campo del Mega Drive. Si direbbe proprio che ci troviamo di fronte alla fine di un ciclo, al termine dell'era dei 16 bit (questo ovviamente inteso in termini meramente commerciali). E già gente, è triste ma è proprio così! Il vecchio "anno" videoludico sta per esalare gli ultimi respiri. Le bottiglie di spumante migliori e le torte più appetitose sono ormai finite e da un pezzo, la festa langue e così la maggior parte degli invitati si sta dirigendo al guardaroba prima di sparire chissà dove! Allo stesso modo anche buona parte delle software house indipendenti si sta lentamente avviando ad abbandonare le enormi fette di mercato conquistate in questi anni con Super Nes e Mega Drive per dedicare tutte l'energia ad un'altra grande festa: quella nuove macchine a 32 e 64 bit! Cambiano gli attori quindi ma la storia è sempre la stessa. Così, ogni volta, prima che sullo schermo compaia il fatidico "The End" ci viene data la possibilità di assistere all'ultima mega scazzottata alla Bud Spencer/Terence Hill dove i 2 guastafeste di turno riescono a mettere definitivamente k.o. chi, in fondo, stava solo facendo il suo lavoro. E' triste, lo so, ma è così che deve andare a finire. Non avrebbe molto senso infatti continuare a ripetere all'infinito sempre le stesse azioni, a rivedere sempre e solo gli stessi spezzoni di film; l'unico risultato che otterremmo sarebbe solo un lento ed inesorabile declino verso l'oblio. Cambiare per non morire quindi, per avere l'illusione del nuovo, di un qualcosa in grado di riaccendere in noi gioie ormai sopite ed anche per incrementare i profitti delle nostre software house preferite. E' così che vanno le cose ed è così che gira il mondo ed, in fondo, la colpa di tutto ciò è in buona parte nostra visto che, sempre più spesso ormai, siamo soliti delegare agli altri persino il compito di realizzare i nostri sogni!**




**l'ignaro spettatore**

## POSTA FAI DA TE

*a cura di BadCat*

Mio Buon Amico,
se do una occhiata al Mega Mail di Settembre noto subito a colpo d'occhio che hai pubblicato molte lettere (fra cui la mia) ma sei stato piuttosto esiguo nelle risposte: accidia mentale eh! In particolare non mi sono piaciute le risposte che hai dato a Mattia Ravanelli e ad Alessio Casolo a cui intendo rispondere io stesso. Andrò in ordine alfabetico e in ordine di età data che, dall'ingenuità che traspare dalle sue righe, intuisco che il buon Alessio non ha ancora fatto l'esame di maturità. Caro ragazzo, tu appartieni a quella schiera di videogiocatori che vanno davanti al video solo per vedere qualcosa di nuovo piuttosto che per divertirsi e mettere alla prova se stessi. Oltre tutto non mi pare proprio che i platform di **Sonic** siano così brevi come tu vorresti fare intendere. Hai almeno preso tutti gli smeraldi del Chaos? Hai almeno tutti e tre gli episodi? Hai **Sonic & Knuckles**? Se non lo hai fila subito a comprarlo, giocalo con tutti e due i personaggi, collegalo agli altri episodi, rigiocalo e... buon divertimento! Ora passiamo al secondo: vedi Mattia, la grafica poligonale è quella che distingue le console a 32 bit da quelle a 16. Naturale quindi che l'80% degli sforzi siano rivolti, almeno per il momento, a favore di quest'ultima. I tentativi di portarla sui 16 bit in passato sono stati patetici o poco più. C'era uno, mooolto tempo fa, che si lamentava della conversione per MD di **Virtua Racing** quando i programmatori avevano pompato al massimo i chip della cartuccia per ottenere il più fedele possibile all'originale. **FX-Trax** l'avrai visto recensito su queste pagine, se non è così ti riferisco che a parere di costoro il qui presente titolo per Snes non è migliore del sopracitato **VR**. **FX-Fighter**, come anche **StarFox 2**, sono addirittura stati abortiti prima del lancio perché giudicati insufficienti dagli stessi programmatori. **StarFox** rimane una eccezione più unica che rara ma, anche in questo caso, i detrattori non mancano. La grafica poligonale non è, evidentemente, alla portata dei 16 bit che si trovano a loro agio invece con la grafica in bitmap. Ciò non significa tuttavia che il

2D creperà con loro, nossignore! Probabilmente si evolverà come ha fatto in passato, dal passaggio dagli 8 ai 16 bit ma, ragazzo mio, renditi conto che, salvo eccezioni come me e te, la gente compra Saturn e PlayStation per giocare a **Virtua Fighter** e a **Tekken** e non per titoli come **Vampire Hunter** e **X-Men** e finché sarà così i programmatori continueranno a seguire questa strada. Se può esserti di sollievo, ti dirò che nemmeno i picchia duro bidimensionali come **X-Men CotA**, con tutti quei frame di animazione ed i fondali animati, sono alla portata dei 16 bit e che quindi necessitano per forza di un hardware superiore. Furufurufuru!

**No, beh... Continua pure a fare come se io non esistessi!**



**il pacco dentro all'uovo**

## I SOLITI SOSPETTI

*a cura di Carl Lewis*

Spett. redazione di Mega Console, sono un ragazzo di 17 anni e posseggo uno Snes, un Mega Drive e un Nes. Ho deciso di scrivere a voi perché siete la rivista più seria e competente che ci sia e perché desidero esprimere la mia opinione riguardo alle console a 32 e 64 bit fino ad ora uscite. Ho atteso con ansia l'arrivo del Nintendo 64 ma sono rimasto un po' perplesso per quel che riguarda la politica della grande "N". Mi spiego meglio: la decisione di utilizzare il formato cartuccia invece del CD e di dover ricorrere ad un altro sistema, il 64DD, per ovviare ai problemi di memoria della cartuccia. E' vero che le cartucce consentono al giocatore di evitare i lunghi caricamenti o di non dover pagare un gioco più di quel che costa perché ha allegato un qualche accrocchio (vedi **King of Fighters** per Saturn) per superare eventuali problemi di memoria, ma è anche vero che le cartucce vengono a costare molto più dei CD. Credo inoltre che chi acquisterà il Nintendo 64 sarà poi costretto a comprare anche il 64DD e questo perché molti titoli saranno prodotti solo ed esclusivamente per questa nuova periferica (**Super Mario 64 2**, **Quake**, ecc.) il che farà levitare il pezzo complessivo della macchina (N64 + 64DD + gioco) ben oltre le 400 mila lire promesse dalla Nintendo. Viene così meno la politica della console più potente al prezzo più competitivo anche se spero che la grande "N" riesca ad abbattere i prezzi, un po' come sta succedendo ultimamente con Saturn e PlayStation. Detto ciò, un altro fatto che preoccupa abbastanza è che ormai le console non fanno più tempo ad apparire che, immediatamente, ne escono altre nuove e più potenti. Quello che voglio dire è che se con l'Ultra 64, la Nintendo riuscirà a mettere in crisi Sony e Sega è molto probabile che queste ultime se ne usciranno con delle nuove console ancora più potenti basate, molto probabilmente, sul DVD. Infine, per quanto riguarda i giochi usciti fino ad ora per le console a 32 e 64 bit, credo che **Super Mario 64** non abbia rivali e che se la Nintendo riuscirà a formare il super dream team di cui parla e se le case produttrici indipendenti sapranno sfruttare bene l'hardware dell'Ultra (cosa che fino ad ora non è avvenuta) questa console non avrà il benché minimo problema ad imporsi sulle altre! Voi che ne pensate?

**Ehmm... Avanti il prossimo prego!**

## FOLLOW ME, IF YOU CAN...

Ok, raga', Matteo se ne sarà anche andato ma io sono comunque qui in attesa delle vostre lettere quindi, se volete mettervi in contatto con il sottoscritto, non dovete far altro che comporre uno dei seguenti numeri e, mi raccomando, occhio al nuovo indirizzo di e-mail!

| | |
|---|---|
| **posta ordinaria** | **Mega Mail - Mega Console<br>Via XXV Aprile, 39<br>20091 Bresso (MI)** |
| **telefono** | **02-66526287<br>mercoledì dalle 15 alle 17 per informazioni varie<br>venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni** |
| **fax** | **02-66526222 (specificare Mega Mail)** |
| **e-mail** | **f.ravetto@agora.stm.it** |

# Q&A



**Natale si sta avvicinando a passi da gigante. I bravi bambini si stanno preparando a sorbirsi la loro consueta razione di regali e mancette assortite ma lo spirito natalizio non sta frenando i lettori dal subissarci di domande inerenti questo o quel giochillo. Suvvia ragazzi, abbiate un po' di pietà! Non vedete che siamo qui che stiamo addobbando l'albero? Dobbiamo mettere i fili, le lampadine, tutte quelle palle e poi dobbiamo anche aiutare il buon Cardi a travestirsi da stella cometa! Vabbè, ok capito, tanto qui le cose non cambiano quindi è anche inutile continuare a parlare. Se avete bisogno di informazioni, notizie e pettegolezzi vari riguardanti la futura uscita di giochi non avete altro da fare che scriverci. Vi prometto che faremo tutto quanto è in nostro potere per rispondere prima che le vostre missive vengano archiviate dall'uomo nero che, ogni fine settimana, si aggira furtivo per la nostra redazione brandendo uno scopettone ed un enorme sacco scuro!**

**a cura di Fabio "Shogun" Ravetto**

**P.S. Gli indirizzi sono sempre gli stessi però giova comunque ricordarli:**

**posta** Q&A - Mega Console
Futura
Via XXV Aprile, 37
20091 Bresso (MI)

**e-mail** f.ravetto@agora.stm.it

Carissimo Fabio,
sono Alessio, ho 14 anni, e sono un felice possessore di Saturn e Nintendo 64. A questo proposito volevo sapere:
1) Quando uscirà **Super Star Soccer 64** per l'N64?
2) Vedremo mai una conversione di **Perfect Eleven** su Saturn?
3) Quando usciranno **Virtua Striker** e **Manx TT** per la console Sega?
4) Che giochi di calcio mi consigli?
Un salutone a te e a tutta la redazione di Mega: siete fantastici.

Alessio

**1) Al momento la Konami è impegnata nello sviluppo di un gioco di calcio per Nintendo 64 che però, dalle informazione in nostro possesso, non dovrebbe limitarsi a una "mera" conversione di International SuperStar Soccer Deluxe. Il titolo del game dovrebbe essere (sempre che non decidano di cambiarlo in corsa) Jiykkou J-League Perfect Striker e sarà caratterizzato dalla solito pletora di inquadrature e dai canonici omini in 3D. La data di uscita è prevista per il primo quarto del '97 anche se, con l'andazzo di questi ultimi tempi, il gioco potrebbe anche subire qualche ritardo.**
**2) Probabilmente sì, anche se non in tempi brevi.**
**3) Virtua Striker fine anno, Manx TT primi mesi del '97.**
**4) Non c'è molta scelta... Victory Goal '96 è, al momento, l'unico gioco di calcio bello disponibile sulle console a 32 bit (e adesso c'è la versione europea migliorata...). Il resto è solo lardo che cola...**



*Incredibile ma vero, Victory Goal '96 è l'unico gioco di calcio consigliabile sulle console a 32-bit...*

Cara redazione di Mega, avrei alcune domandi da porvi. Vorrei infatti sapere:
1) Quando uscirà **Alien Trilogy** su Saturn?
2) Quando uscirà in Italia il Saturn "economico", ossia il Saturn 2.0?
3) E' meglio comperare un Saturn o acquistare un Pentium ed in seguito prendere le conversioni per PC dei migliori giochi per il 32 bit Sega come **Sega Rally** e **Virtua Fighter**?
4) Esistono su Saturn o PlayStation dei giochi di calcio migliori di **International Super Star Soccer Deluxe** per Snes? Se sì, quali?
5) Vi prego di rispondere a questa domanda: è meglio **Virtua Fighter 2** o **Tekken 2**?
6) Uscirà **Formula 1** della Psygnosis per Saturn? Se sì, quando?
Ciao e grazie.

Big Boy



*Virtua Fighter sarà anche più bello in versione PC, ma quanta grana bisogna sganciare per un computer IBM-compatibile?*

**1) La versione americana è già disponibile da un po' di tempo, purtroppo non so dirti nulla per qual che riguarda l'uscita di una eventuale versione europea. Sorry...**
**2) Se con "economico" e 2.0 ti riferisci al Saturn Bianco beh, la versione Giapponese è in commercio già da 4, 5 mesi. Non ci sono invece notizie che potrebbero far pensare ad una imminente commercializzazione in Italia di suddetta versione attraverso i canali "ufficiali". Poco male, in fondo, il nero rende molto di più!**
**3) Se la tua preoccupazione principale è quella di poter giocare con i titoli Sega beh, figliolo, il problema non si pone: comprati un Saturn e buon divertimento. Se invece sei proprio deciso a comprarti un PC allora preparati ad un bell'esborso di denaro ed armati di santa pazienza. E' infatti vero che Sega ha deciso di concedere in licenza alcuni dei suoi titoli ai cari e buon vecchi Personal Computer però tieni anche ben presente che, in generale, si tratterà sempre di titoli piuttosto vecchi e che per giunta avranno un ritardo minimo di 5-6 mesi rispetto alle versione su console. Togliti pura dalla testa la possibilità di giocare a Virtual On, Nights, Manx TT, Virtua Cop 2 sul PC in tempi brevi ed inoltre ricordati che, nonostante il prezzo superiore dell'hardware, non è assolutamente detto che le versioni su computer saranno meglio degli originali. Quindi se sei un amante dei giochi Sega, il mio consiglio è quello di prenderti un Saturn anche perché, così facendo, avrai anche accesso ad una vastissima serie di titoli targati Capcom, Konami, Acclaim, SNK, Hudson Soft e così via. Se invece desideri possedere una macchina "seria" con la quale farci ogni tanto qualche scarabocchio oltre che giocare a F1 Grand Prix 2, Quake, e Command & Conquer, allora beccati pure il PC. La cosa più importante è che tu abbia bene in mente il tipo di game che vuoi giocare.**
**4) Nope...**
**5) Sono meglio i Profiterole o la Torta alla Frutta?**
**6) Anche se non abbiamo ricevuto nessuna smentita ufficiale direi che una conversione di**

**F1 su Saturn appare alquanto (per non dire molto) improbabile.**

Caro Fabio, vorremmo sapere:
1) Quando uscirà **The King of Fighters '96** per Saturn?
2) Ci conviene comprare **Virtua Cop 1** o ci conviene attendere il **2**?
3) Ci potresti dare una classifica dei seguenti giochi per Saturn: **X-Men CotA**, **Street Fighter Alpha 2**, **Vampire Hunter**, **Marvel Super Heroes** (non disponibile NdFabio), **Virtua Fighter 2**, **Virtua Fighter Kids**, **Destruction Derby**, **Sega Rally**, **WipEout** e **Ultimate Mortal Kombat 3**.
Un salutone da:

Mr X and Jack

**1) Fine anno.**
**2) Il primo è bello ma il due si preannuncia davvero massivo!**
**3) Sure! Iniziamo dai beat 'em up. I migliori sono: Street Fighter Alpha 2, Virtua Fighter 2, Vampire Hunter e X-Men. Lascia perdere Virtua Fighter Kids e Ultimate Mortal Kombat 3. Per quel che riguarda invece i giochi di guida, Sega Rally regna sovrano, la versione Saturn di WipEout è ok, Destruction Derby è pietoso.**

Sapiente Fabio,
sono un ragazzo di 15 anni appassionato di videogame fin dalla tenera età. Dopo aver acquistato e successivamente venduto Atari 2600, Amiga, Mega Drive 2 e Game Boy sono ora intenzionato a comprare il Nintendo 64. Eccoti quindi alcune mie domande:
1) E' vero che la versione Pal uscirà soltanto ad Aprile?
2) Mi potresti elencare i 5 titoli più belli per N64?
3) Grazie al lettore di dischi ottici i giochi come Theme Park potranno essere salvati interamente come su PC?
4) A cosa serviranno l'uno o due mega di memoria in più?

Diego Rispo (PD)

**1) Sì, sembrerebbe proprio che, al momento, la Nintendo non abbia alcuna intenzione di lanciare la versione europea dell'N64 prima di Marzo/Aprile, il che sarebbe imputabile al limitato numero di console disponibili per il mercato giapponese ed americano.**
**2) E' un po' difficile, visto che al momento ce ne sono solo 3...**
**3) Teoricamente sì, anche se bisognerà poi vedere come il nuovo supporto verrà sfruttato dai programmatori.**
**4) Con il 64DD il Nintendo 64 diventerà simile al Saturn e alla PlayStation (in termini di struttura). I mega di memoria aggiuntivi verranno quindi utilizzati come Main Ram, ovvero come quella porzione di memoria nella quale vengono caricati i dati necessari al corretto funzionamento del gioco (codice sorgente, grafica, sonoro ecc. ecc.).**



*Ridi Mario, ridi... ma quando inizierà a prendere ritmo la produzione di giochi per Nintendo 64?*

Caro Fabio,
poiché bado molto ai testi ma non capisco una fava di giapponese, poiché è mia abitudine recarmi al negozio con la cassaforte e poiché voglio divertirmi ancora un po' con il mio Super Nintendo, ho deciso di acquistare la versione ufficiale del Nintendo 64 che uscirà a Pasqua (guarda caso il mio compleanno è proprio in quel periodo). Ma PlayStation, con **DarkStalkers**, e Saturn, con **Night Warriors**, mi tentano sempre più. Se tu potessi offrirmi qualche garanzia che il terzo capitolo della saga verrà convertito su N64 ciò mi darebbe la forza di attendere e te ne sarei molto grato. Furufurufuru!

BadCat

**Sorry guy, ma io non posso darti nessuna garanzia (mica sono un venditore di elettrodomestici). Inoltre, a complicare al situazione, c'è anche il fatto che, al momento, l'unica versione confermata del seguito di Vampire/DarkStalkers è solo ed esclusivamente quella Saturn! Detto ciò il mio personale consiglio rimane comunque quello di aspettare. E' infatti molto probabile che, da qui a breve, anche Capcom si lancerà nella produzione di giochi per N64 e allora chissà... Uno dei titoli citati poterebbe essere proprio il gioco incriminato.**

Caro Fabio,
sono un ragazzino di 16 anni appassionatissimo di videogiochi. Vi leggo dal numero 1 e ho seguito con molta attenzione l'evolversi del Nintendo 64 che secondo me risulta tutt'oggi la migliore console sul mercato anche se sono usciti solo 2 giochi. Ti sto scrivendo perché volevo domandarti alcune cose sul mitico N64:
1) Capcom ha in progetto di sviluppare qualche gioco per N64?
2) **Killer Instinct** sarà poligonale o uguale, in termini di grafica, al coin-op?
3) Quanto verrà a costare precisamente il 64DD?
4) Cosa mi dici di **Cruis'N USA** e **F-Zero**?
5) Sarà disponibile **DarkStalkers 3** per Nintendo 64?
6) Credevi che le domande non finissero più eh... Birichino!

Jacky X

**1) Sembra che Capcom abbia intenzione di sviluppare una nuova versione di Street Fighter che dovrebbe apparire esclusivamente su Nintendo 64. Al momento però, non esiste ancora nulla di ufficiale.**
**2) No, utilizzerà lo stesso tipo di grafica del coin-op.**
**3) Secondo la Nintendo il 64DD dovrebbe essere messo in commercio in Giappone ad una cifra intorno ai 200 dollari.**
**4) Per il momento nulla**
**5) Al momento l'unica versione confermata è quella Saturn.**
**6) Naaaaah...**

Caro Fabio, vorrei porti alcune domande sull'enigmatico 32X (tralasciando i soliti e, per la verità, meritatissimi, complimenti):
1) Che fine hanno fatto **SoulStar X**, **Pitfall**, **32X Extreme**, **Spiderman**, **Heavy Machinery**, **X-Men** e i giochi degli Scavenger che ci avevate presentato mesi fa?
2) Quali sono (se ce ne sono) i titoli in fase di sviluppo per il 32X?
3) L'affermazione di Kalinske (vedi box della posta di MC numero 20) era una battuta?
4) **Wing War** e **Revolution X** sono stati droppati?
5) E **MK3**? **ClayFighter 2**? **Judge Dredd**? **Batman Forever**? **Shadow of Atlantis**?
6) Come è possibile che una console di cui si parlava molto bene un anno fa ora sia già nel dimenticatoio? Il 32X è vissuto meno del Mega CD!
7) Secondo te, il 32X ha qualche speranza di tornare un po' a galla?
Spero vivamente che tu mi risponda per avere un po' di chiarezza sul futuro di una macchina mai veramente sfruttata e che ha evidenziato la politica dispersiva della Sega.
Grazie...

Alessandro

**1) Sono stati tutti droppati.**
**2) Ehmm... Al momento nessuno.**
**3) Temo proprio di no.**
**4) Yep!**
**5) Droppato. Droppato. Droppato e... Ah, sì... Droppato.**
**6) Si è trattato di una macchina discreta uscita però nel momento sbagliato che inoltre non è stata neanche supportata in modo adeguato dalle varie software house (Sega in primis).**
**7) No. D'altronde sarebbe come pretendere che i programmatori si rimettessero a far giochi per il Mega CD.**




È saurita ormai in Giappone l'euforia dovuta all'uscita sul mercato della nuova meraviglia Nintendo, numerosi esperti di marketing delle più famose ditte di hardware videoludico sono impegnati in una attenta analisi del mercato per verificare in che percentuali ora è suddiviso. Dalle prime statistiche pubblicate sembra che la Sega sia l'unica impresa a non aver subito danni dall'esordio dell'N64 visto che possiede ancora un buon 42%; segue la Sony con il 36%, la Nintendo con il 9%, la Panasonic con il 10% e la NEC con il 6%. La Sega quindi risulta tutt'altro che sconfitta e, per assicurarsi la predominanza del mercato anche per i mesi a venire, ha in cantiere una serie di progetti decisamente interessanti: per maggiori chiarimenti a riguardo non vi rimane che leggere qua sotto...

a cura di Diego Cortese

## FINALLY, DOOMED!

Manca ormai poco all'uscita di **Doom** per Saturn. L'uscita ufficiale è prevista per novembre, e la qualità della demo del gioco appena giunta in redazione ci fa ben sperare circa la versione definitiva. Nel caso foste stati prigionieri in una astronave aliena negli ultimi quattro anni, **Doom** è uno sparatutto in 3D visto in soggettiva nel quale dovrete spazzar via armate demoniache utilizzando un vasto arsenale comprendente seghe elettriche, fucili a pompa e cannoni laser. La versione Saturn conterrà tutti i livelli, le armi ed i nemici dei tre titoli della serie usciti per PC (**Doom**, **Doom 2** e **Ultimate Doom**) confermandosi così un must assoluto per i fan della serie. Inoltre sarà possibile linkare due Saturn per poter giocare emozionanti partite in coppia con un amico con il cooperative mode o scontrandosi con lui in una battaglia all'ultimo sangue nel deathmatch mode. Aspettatevi quindi la conversione definitiva di questo classico della ID Software.

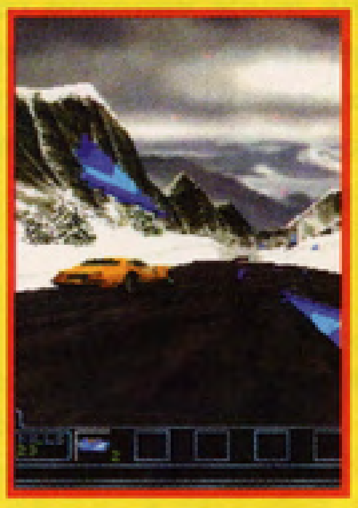





## GARE AD IMPATTO PER LA JVC

**Impact Racing** è una sorprendente simulazione automobilistica per piloti decisamente aggressivi realizzato dalla JVC, la stessa che ci ha portato titoli decisamente brillanti ed originali come **Keiougekitai 2** e **Sea Bass Fishing**. Immaginatevi un **Ridge Racer** con missili e cannoni laser e potrete figurarvi **Impact Racing**. Gli sviluppatori hanno realizzato un vero gioiello di velocità e fluidità abbastanza innovativo da distinguersi tra i vari titoli similari presenti sul mercato. La sua uscita è prevista per questo mese. Attendetevi dunque un'attenta recensione sul prossimo numero di Mega Console.



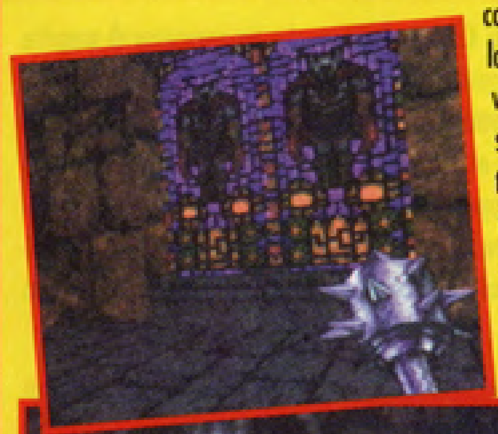


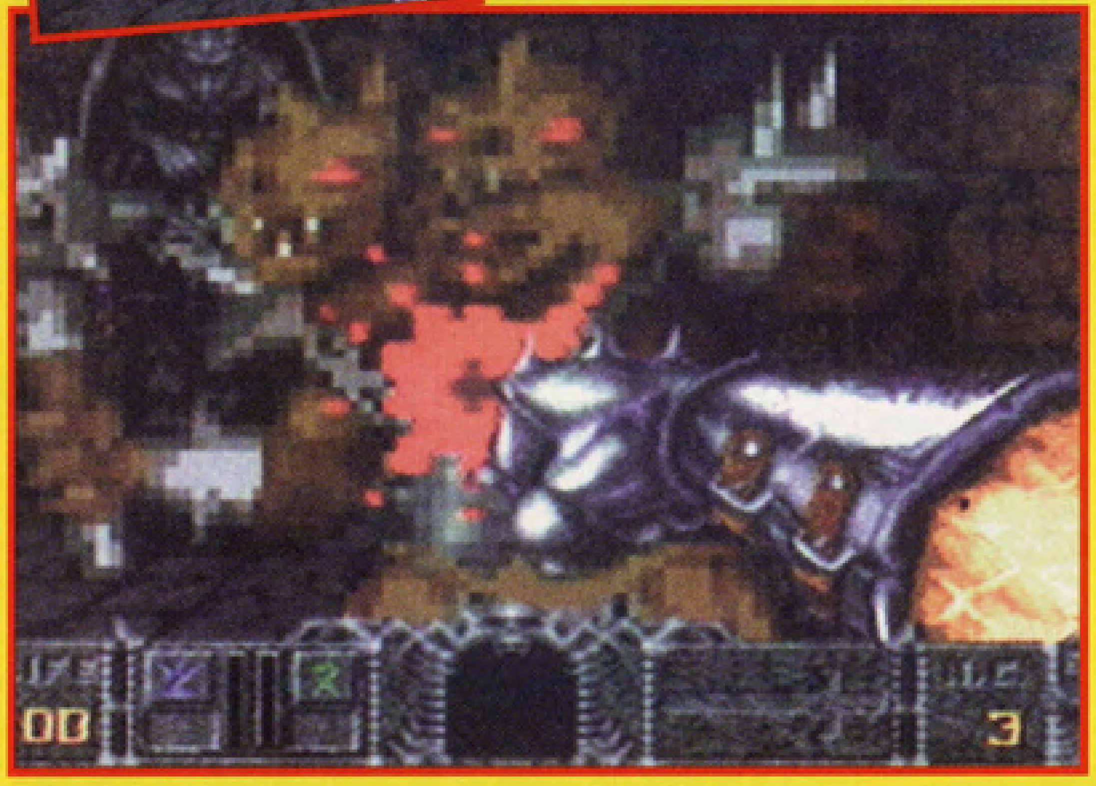




## ANCORA ID SOFTARE: HEXEN!

Come molti di voi sapranno, **Hexen** è il secondo episodio di una saga di sparatutto in 3D fantasy iniziata con **Heretic** e sviluppata dagli stessi autori di **Doom** con il quale, molto probabilmente, condivide parte del codice. Definire **Hexen** uno sparatutto, comunque, è decisamente restrittivo in quanto sono stati inseriti numerosi elementi presi dai giochi di ruolo che lo rendono decisamente più simile ad una avventura in 3D. A differenza dei suoi simili, qui si può scegliere la classe del personaggio, ognuno con caratteristiche fisiche e tipo di armi ed equipaggiamenti utilizzati differenti. Se sceglierete il mago affronterete i vostri nemici principalmente a colpi di pozioni ed incantesimi, se invece selezionerete un guerriero dovrete accontentarvi di mazze ferrate e spade fiammeggianti. Anche la meccanica di gioco è decisamente differente da **Doom** visto che non vi sono locazioni separate tra loro visitabili solo con un tragitto predeterminato ma vari mondi collegati tramite portali magici nei quali dovrete recarvi varie volte per completare tutti gli enigmi del gioco. La conversione, la cui uscita è prevista per fine mese, è in pratica identica agli originali per PC e Mac tranne che per una splendida presentazione renderizzata presente solo su Saturn.





## L'IMAGINEER SFIDA TEKKEN CON FIST!



La Imagineer, non contenta di aver annunciato tre titolo per l'N64 in una sola volta, ha deciso di sfidare la Namco con un nuovo picchiaduro ad incontri poligonale decisamente ispirato al miglior titolo della categoria, **Tekken**. Le poche differenze rispetto al suddetto titolo sono nel design dei personaggi e nel loro aspetto tridimensionale (più basato sui poligoni che su texture mapping) che in quello bidimensionale, realizzato con un accattivante stile manga. Le caratterizzazioni dei combattenti variano dalle agguerrite lottatrici in sailor fuku alle montagne di muscoli gonfiati a suon di steroidi. I fondali, il cui soggetto ricorda in alcuni casi quello del suddetto picchiaduro Namco, sono bidimensionali e ruotano a seconda delle inquadrature utilizzate dal gioco. L'ultimo elemento degno di nota è la presenza di numerosi seyuu famosi tra i doppiatori dei personaggi, il che rende il gioco interessante almeno per gli appassionati di animazione giapponese.



## DETECTIVE ESPLOSIVI PER IL SATURN







Come vi avevamo preannunciato lo scorso numero, il nuovo **Dynamite Deka** degli AM1 verrà convertito presto su Saturn offrendo agli utenti del 32-bit della Sega una conversione praticamente perfetta. Chiamato **Die Hard Arcade** in Occidente (anche se inizialmente la storia non era per nulla collegata alla trilogia di Die Hard) questo gioco è un picchiaduro poligonale contenente molti elementi dei beat'em up a scorrimento. In pratica manca solo lo scrolling dell'ambiente di gioco in quanto questo viene mostrato nella sua ampiezza solo tramite piccoli spostamenti o zoom dell'inquadratura; per il resto ci troviamo di fronte ad un picchiaduro a scorrimento poligonale vero e proprio. I livelli di combattimento sono intervallati da animazioni calcolate in tempo reale e spettacolari bonus stage. Questi ultimi sono concettualmente simili ai laser game nei quali dovete premere uno dei tasti presenti nel gioco (pugno, calcio, salto e gli otto movimenti del joystick) quando vi viene richiesto dalla CPU per riuscire a superarli ed evitare così danneggiamenti al vostro personaggio oppure scontri supplementari. A differenza di titolo come **Bio Hazard** però, praticamente tutti gli elementi del gioco sono poligonali ed interagiscono con il giocatore che può semplicemente distruggerli o usarli come arma scagliandoli contro i suoi avversari. L'arsenale a disposizione è decisamente vasto: si va dalle bombolette di gas urticante (che unite ad un accendino diventano un devastante lanciafiamme portatile) fino ad arrivare alle pistole mitragliatrici ed ai lanciarazzi incendiari. Oltre a questi, vi sono anche i colpi speciali che potete effettuare con i vostri personaggi e che consistono in similshoryuken e tetsumakisenpukyaku oltre che combo e prese speciali, alcune delle quali terminano con l'ammanettamento del vostro avversario. L'obbiettivo del gioco è quello di salvare numerosi ostaggi (tra i quali la figlia del presidente) prigionieri di un gruppo terroristico asserragliato in un grattacielo. I due protagonisti dovranno quindi riuscire ad atterrare illesi sull'edificio, penetrarvi e riuscire a salvare in tempo tutti i prigionieri. La versione arcade di questo brillante e completo picchiaduro gira sulla nuova scheda a cartucce ST-V, la cui architettura interna ricorda molto quella di un Saturn: la sua conversione prevista per l'inizio del prossimo è così praticamente identica.






## DAYTONA USA CIRCUIT EDITION PROVATO!

E' arrivata in redazione una beta del nuovo **Daytona Usa Circuit Edition** che ha permesso di scoprire le innovazioni introdotte e la qualità tecnica del gioco. Le novità riguardano due nuovi circuiti e nuove livree per le automobili, ora decisamente più complesse e dettagliate. Un altro particolare non indifferente è la possibilità di giocarlo in rete tramite la Sega Net ed il nuovo modem da poco commercializzato permettendo così emozionanti gare di gruppo, almeno in Giappone. I problemi di pop-up sono stati praticamente annullati e il tutto ha un aspetto straordinariamente fluido; ci troviamo di fronte a un deciso miglioramento rispetto alla versione precedente e sicuramente di fronte a uno dei tanti capolavori della nuova ondata di prodotti targati Sega.










## TORNANO SUL SATURN I POLIZIOTTI VIRTUALI

Ormai praticamente completo, **Virtua Cop 2** sarà immesso sul mercato giapponese verso la fine del mese. Sviluppato utilizzando l'ultima versione delle librerie Sega per il Saturn, **Virtua Cop 2** risulta avere una grafica più dettagliata e complessa del primo episodio (anche se non raggiunge quella del coin-op), offrendo inoltre un maggior numero di nemici presenti contemporaneamente su schermo ed un numero superiore di elementi intaccabili sul fondale. Ovviamente anche in questa versione del gioco sarà possibile utilizzare la pistola Sega Stunner per un maggiore realismo e vicinanza con il coin-op oppure si potrà optare per il mouse se si desidera una maggior precisione dei colpi.

## 6 CD PER UN RPG

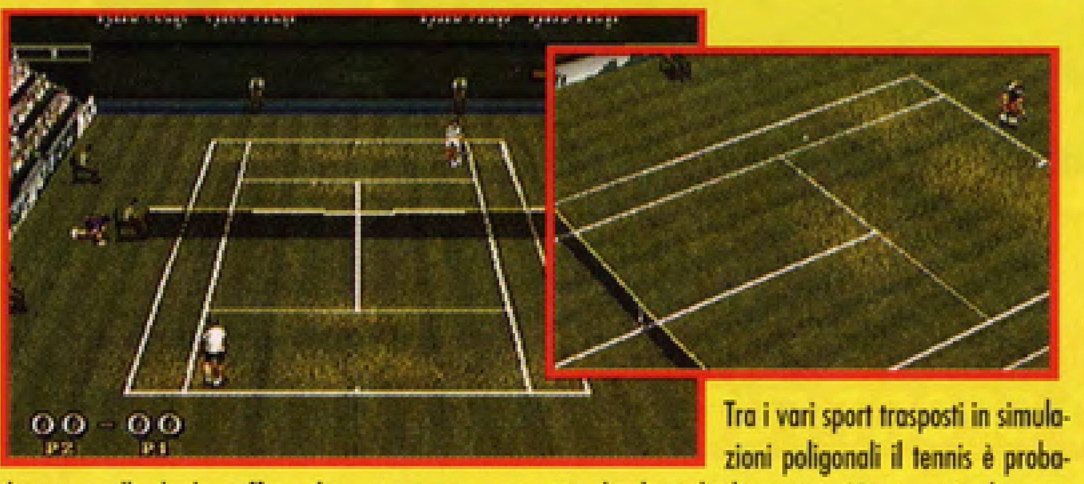


La saga di **Tengai Makyo (Far East of Eden** in Occidente) sbarca alla grande su Saturn con un colossale rpg contenuto in ben sei CD! **Tengai Makyo Daiyon no Mokushiroku: The Apocalypse IV** sarà un gioco di ruolo da più di cinquanta ore di gioco dotato di numerosissime scene animate sia in FMV, realizzate non in computer grafica ma direttamente su rodovetri. La serie di **Tengai Makyo** gode di un notevole successo in Giappone e i vari titoli ad essa ispirata sono stati convertiti su numerose macchine tra cui Neo-Geo, Super Famicom, Pc-Engine e PC-FX. La storia a cui la saga s'ispira sembra si basi su di un racconto scritto da un certo P.H. Hada, che si suppone essere uno dei primi americani ad aver visitato il Giappone nel tardo 1800: vi sono descritte le esperienze che ha vissuto nell'antica terra del Sol Levante. Data la sua bassissima esperienza circa la lingua e la cultura nipponica, la sua visione del Giappone di quegli anni risulta alquanto distorta e singolare e quindi molto adatta per realizzare un role play game dal sapore esotico come doveva essere **Tengai Makyo**. Per questo episodio però, quasi per spirito di rivalsa, il creatore del gioco Hiroi Oshi ha deciso di basare la nuova ambientazione su una visone distorta dell'America vista unicamente attraverso i più famosi B-movie in essa ambientati. Non ci sarà da stupirsi quindi se si passerà da un villaggio fantasma del vecchio West ed una moderna Las Vegas per finire in una New York degli anni cinquanta. Aspettiamoci quindi per la fine dell'anno uno splendido gioco di ruolo costellato da piccoli sotto-giochi, divertenti gag e tonnellate di animazioni come da sempre la saga di **Tengai Makyo** ci ha abituati.





## NUOVA SIMULAZIONE TENNISTICA DALLA OCEAN




Tra i vari sport trasposti in simulazioni poligonali il tennis è probabilmente quello che ha sofferto il peggior trattamento visto che di giochi di tennis in 3D presenti sul mercato che possano vantare un minimo di giocabilità ve ne sono davvero pochi. Il nuovo **Breakpoint Tennis** della Ocean, però, sembra avere tutti i numeri per diventare la simulazione tennistica definitiva per Saturn. La grafica è completamente poligonale ed i movimenti dei giocatori sono tutti stati calcolati tramite motion capture per fornirli di una animazione fluida e realistica. Quattro giocatori possono giocare contemporaneamente le varie modalità di gioco presenti che vanno dall'incontro singolo a vari tipi di torneo. I personaggi a disposizione sono otto (quattro uomini e quattro donne) tutti dotati di caratteristiche fisiche ed aspetto differenti oltre che di singolari colpi speciali. Vi sono inoltre quattro tipi di terreno di gioco. Il suo punto di forza comunque dovrebbe essere la giocabilità fornita da un sistema di controllo flessibile ed accessibile allo stesso tempo. Con i differenti terreni (erba, terra, cemento e sintetico), il replay per le azioni più interessanti e le tonnellate di effetti ottimamente realizzati, dovremmo trovarci presto di fronte (l'uscita è prevista per la fine del mese in corso) ad un vero must per gli appassionati di tennis!

## VIRTUAL ON IMMINENTE



L'attesa conversione di **Virtual On** è ormai alle porte e la sua uscita dovrebbe avvenire prima della fine del mese. La qualità di questo titolo è straordinaria e si avvicina moltissimo a quella della sua controparte a gettoni. Per chi non lo sapesse, **Virtual On** è una simulazione arcade di robot da combattimento in cui bisogna affrontare e sconfiggere un mech nemico combattendolo in una complessa arena zeppa di ostacoli di ogni tipo. Ogni mech ha tre armi a disposizione, che variano dalle spade laser ai missili a lungo raggio fino ad arrivare agli attacchi speciali dall'effetto devastante. Il controllo del gioco potrà essere effettuato sia tramite pad (normale o analogico) sia per mezzo di un nuovo controller dotato di due joystick, acquisibile singolarmente o assieme al gioco, che ricalca la forma dei comandi del coin-op. Se a questo si aggiunge il fatto che è possibile effettuare scontri in doppio tramite split-screen, non si può che aspettare con ansia l'uscita di quello che promette di essere un ennesimo capolavoro Sega.






## VIRTUA FIGHTER SU MEGADRIVE!




Previsto per la fine di Novembre, **Virtua Fighter** si appresta ad uscire anche per l'indimenticato 16-bit Sega. Come per **Virtua Fighter Animation** per Game Gear, ci troveremo di fronte ad una versione in 2D dello storico picchiaduro poligonale, mantenente però, a differenza della versione GG, tutti gli elementi del gioco a cui s'ispira. Gli sviluppatori hanno curato particolarmente la giocabilità cercando di mantenere l'azione frenetica del gioco originale senza sacrificare le mosse e le caratteristiche dei personaggi originali. La grafica del gioco, sebbene in 2D, è estremamente convincente e vanta degli splendidi effetti di parallasse. Aspettatevi una completa preview, o forse addirittura la recensione, su prossimo numero di Mega console.







## GRID RUN, UNO SPORT FUTURISTICO RADICALE

Dopo l'interessante **Powerplay '96**, la Radical Software ha pronta un'altra simulazione sportiva per Saturn. **Grid Run** (conosciuto anche con il nome di **Grid Runner**) consiste in uno sport futuristico nel quale più giocatori devono correre attraverso un intricato labirinto costellato di bandierine girando solo quelle del proprio colore, a patto che non si sia precedentemente colpiti. Colpiti da cosa? Direte voi. Beh, la scelta è davvero vasta: oltre infatti alla possibilità di essere brutalmente aggrediti dai vostri avversari, ecco che i labirinti sono letteralmente imbottiti di trappole di ogni tipo! Inoltre, giusto per rendere più emozionante l'incontro, all'interno del labirinto sono nascosti vari power up ed armi che trasformeranno i vari giocatori in campo in arsenali ambulanti. Una delle caratteristiche più interessanti di questo titolo è la possibilità di giocare con un amico tramite split screen e, almeno queste erano le intenzioni iniziali degli sviluppatori, addirittura in quattro tramite il cavo di link. Non ci rimane quindi che attendere la versione definitiva prevista per novembre/dicembre per vedere se tutte le singole caratteristiche del gioco descritte dalla Radical Software sono state ben amalgamate in modo da ottenere un titolo frenetico ed avvincente.

# Videogiochi ESSE

Via Libertà,258 (nei pressi della IV traversa destra)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 081/7765611



PLAYSTATION PAL + CD + JOYPAD L. 449.000

DISPONIBILE IL VOLANTE PER PLAY STATION L. 129.900

## PLAYSTATION

| | | | |
|---|---|---|---|
| TEKKEN 2 | L. 99.000 | WIPEOUT 2097 | L. 99.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | L. 99.000 | BRUNICLES OF THE WORLD | L. 99.000 |
| DEFCON 5 | L. 49.900 | TOP GUN | L. 99.000 |
| FIFA SOCCER '96 | L. 90.000 | RACING SKIES | L. 99.000 |
| TOPOLINO MANIA | L. 99.000 | WILLIAM ARCADE | L. 99.000 |
| ALIEN TRILOGY | L. 90.000 | AQUANAUT'S HOLIDAY | L. 99.000 |
| TOSHINDEN 2 | L. 99.000 | PENNY RACER | L. 99.000 |
| NEED FOR SPEED | telefonare | ACTUA GOLF | L. 99.000 |
| TRUE PINBALL | L. 90.000 | JAMPING FLASH 2 | L. 99.000 |
| ADIDAS PAWER SOCCER | L.99.000 | A TRAIN | L. 99.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | L. 99.000 | MOTOR TOON 2 | L. 99.000 |
| NAMCO MUSEUM VOL.1 | L. 99.000 | MYST | L. 95.000 |
| INTERNATIONAL TRACK & FIELD | L. 95.000 | NAMCO SOCCER PRIME GOAL | L. 95.000 |
| RESIDENT EVIL | L. 99.000 | DESTRUCTION DERBY 2 | L. 99.000 |
| F1 | L. 99.000 | STARFIGHTER | L. 99.000 |
| BUST A MOVE | L. 75.000 | ZERO DIVIDE | L. 60.000 |
| IMPACT RACING | L. 99.000 | SKELETON WARRIOR | L. 95.000 |
| DESCENT | L. 99.000 | ADIDAS PAWER SOCCER | L. 99.000 |
| GEX | L. 99.000 | HYPER M. TENNIS | L. 99.000 |
| SPACE HULK VOTBA | L.99.000 | TITAM SWORD | L. 99.000 |
| FINAL DOOM | L. 99.000 | TILT | L. 99.000 |
| GUNSHIP | L. 99.000 | BLAZING DRAGON | L. 99.000 |
| | | DARK STALK | L. 99.000 |

## ACCESSORI

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADATTATORE 4 GIOCATORI PER SNES | L. 55.000 | PACCO BATTERIE GAME BOY | L. 35.000 |
| CAVO SCART SNES | L. 35.000 | JOYPAD NAMCO PSX | L. 85.000 |
| CAVO SCART PLAYSTATION | L. 30.000 | RACCON 100% ANALOGICO PSX | L. 68.000 |
| MEMORY CARD PLAYSTATION | L. 49.000 | JOYPAD COMPATIBILE MEGA DRIVE | L. 20.000 |
| JOYPAD ORIGINALE PLAYSTATION | L. 62.000 | JOYPAD COMPATIBILE SUPER NINTENDO | L. 20.000 |
| ALIMENTATORE SUPERNINTENDO | L. 25.000 | LENTE GAME GEAR | L. 45.000 |
| KIT PULISCI CONSOLE | L. 9.900 | VOLANTE SEGA SATURN | TELEFONARE |
| ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO | L. 23.000 | JOYPAD SATURN | L. 39.900 |
| CAVO TV PLAYSTATION | L. 25.000 | ALIMENTATORE MEGA DRIVE 1 O 2 | L. 25.000 |
| AMPLIFICATORE PER GAME BOY | L. 12.000 | ALIMENTATORE GAME BOY | L. 19.900 |
| | | ALIMENTATORE GAME GEAR | L. 19.900 |



NEO GEO CD + GIOCO A SCELTA + 2 JOYPAD L. 350.000

## SEGA SATURN

| | | | |
|---|---|---|---|
| STARFIGHTER 3000 | L. 99.000 | FIFA 96 | L. 69.900 |
| UNITA' RF | L. 25.000 | GUARDIAN HEROES | L. 90.000 |
| BUBBLE BOBBLE | L. 70.000 | BUST A MOVE 2 | L. 79.900 |
| HANG ON GP '96 | L. 99.000 | EURO 96 | L. 69.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | L. 99.000 | | |

## NEO GEO CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| THE KING OF FIGHTERS '94 | L. 40.000 | AERO FIGHTERS | L. 40.000 |
| MAGICIAN LORD | L. 40.000 | BASEBALL STARS 2 | L. 15.000 |
| VEW POINT | L. 40.000 | FATAL FURY SPECIAL | L. 40.000 |
| STREET HOOP | L. 40.000 | KING OF THE MONSTERS 2 | L. 40.000 |
| THE SUPER SPY | L. 40.000 | AGGRESSORS OF DARK KOMBAT | L. 40.000 |
| TOP HUNTER | L. 40.000 | ART OF FIGHTING 2 | L. 40.000 |
| KARNOV'S REVENGE | L. 40.000 | RALLY CHASE | L. 40.000 |
| SAMURAI SHODOWN 2 | L. 40.000 | JOY JOY KID | L. 40.000 |
| NAM 1975 | L. 40.000 | DOUBLE DRAGON | L. 99.000 |
| ALPHA MISSION | L. 40.000 | NINJA MASIE | L. 99.000 |
| SAMURAI SPIRITS | L. 40.000 | KING OF FIGHTER 96 | L. 99.000 |



SUPER NINTENDO + GIOCO L. 220.000

## SUPER NINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| YOSHI'S ISLAND | L. 110.000 | TETRIS E DR. MARIO | L. 69.000 |
| ZELDA | L. 50.000 | KIRBY DREAMCOURSE | L. 65.000 |
| CLAY FIGHTER 2 | L. 59.000 | KIRBY GHOST TRAP | L. 65.000 |
| SUPER BEKID | L. 61.000 | PREHISORY MAN | L. 89.000 |
| CHOPLIFTER 3 | L. 60.000 | REVOLUTION X | L. 59.000 |
| NBA LIVE 96 | L. 105.000 | SUPER GHOULS E GHOSTS | L. 70.000 |
| KILLER INSTINCT | L. 75.000 | WARIO WOODS | L. 60.000 |
| ILLUSION OF TIME | L. 53.000 | SAILORMOON | L. 69.000 |
| 90 MINUTES | L. 99.000 | F-ZERO | L. 59.000 |
| SUPER PUNCHOUT | L. 75.000 | JUDGE DREDD | L. 69.000 |
| SUPER TENNIS | L. 59.900 | TOY STORY | L. 125.000 |
| DONKEY KONG 2 | L. 120.000 | STREET RACER | L. 75.000 |
| INTERNATIONAL DELUX | L. 125.000 | UN SQUADRON | L. 75.000 |
| SUPER MARIO ALL STAR | L.85.000 | CHOPLIFTER 3 | L. 72.000 |
| SUPER MARIO KART | L. 85.000 | FOREMAN | L. 49.000 |
| SUPER TURRICAN 2 | L. 69.000 | PINOCCHIO | L.120.000 |

## MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| VIRTUA RACING | L. 700.000 | DINO DINI SOCCER | L. 39.000 |
| NBA LIVE 96 | L. 83.000 | GLOBAL GLADIATORS | L. 39.000 |
| MICKEY MANIA | L. 69.000 | NBA JAM | L. 39.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. 65.000 | PHONTOM 2040 | L. 80.000 |
| EARTH WORM JIM 2 | L. 85.000 | CASTELAVANIA | L. 56.000 |
| ULTIMATE SOCCER | L. 69.000 | MARKO'S MAGIC FOOTBALL | L. 59.000 |
| THE SIMPSON | L. 59.000 | SHODOW OF THE BEAST 2 | L. 55.000 |
| PSYCO PINBALL | L. 66.000 | BATMAN E ROBIN | TELEFONARE |
| TAZ MANIA | L. 49.000 | PAWER RANGER THE MOVIE | L. 99.000 |
| PRIMAL RAGE | L. 48.000 | TOY STORY | L. 98.000 |
| DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD | L. 62.000 | DESERT STRIKE | L. 43.000 |
| KAWASAKI | L. 55.000 | PIT FALL | L. 53.000 |
| PAPER BOY | L. 55.000 | SPARKSTER | L. 35.000 |
| HARD DRIVIN | L. 55.000 | SONIC E KNVEKLES | L. 65.000 |
| MS PAC MAN | L. 55.000 | LION KING | L. 65.000 |
| THE PAGEMASTER | L. 45.000 | JUNGLE BOOK | L. 53.000 |
| FEVER PITCH | L. 46.000 | SHAQ-FU + CD | L. 54.000 |
| X-MAN 2 | TELEFONARE | I PUFFI | L. 64.000 |
| MEGA-LO-MANIA | L. 59.000 | DYNAMITE- HEADDY | L. 46.000 |
| BRUTAL | L. 96.000 | SKELETRON CREW | L. 59.900 |
| BATMAN FOREVER | L. 99.000 | GAIRES 4SPAZIALE7 | L. 39.000 |
| MEGA SWIV | L. 56.000 | NBA JAM T. EDITION | L. 52.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 116.000 | STREET OF RAGE 2 | L. 52.000 |
| FIFA SOCCER 96 | L. 99.000 | TOTAL FOOTBALL | L. 75.000 |
| NBA LIVE 96 | L. 99.000 | MR NUTS | L. 46.000 |



ULTRA 64 L.790.000 più giochi

DISPONIBILI CARD DA COLLEZIONE

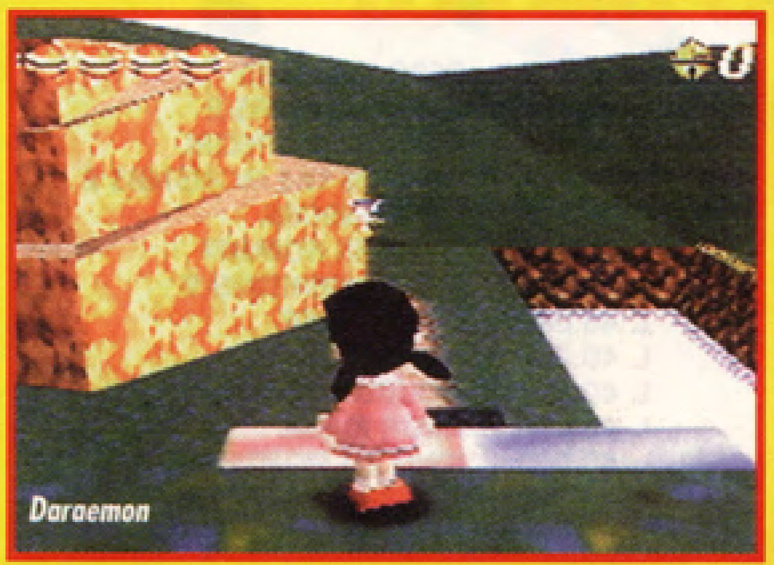
Il momento più atteso si sta avvicinando. Con il passare del tempo, i vari titoli per Nintendo 64 annunciati dopo il suo lancio sul mercato stanno raggiungendo le fasi finali di sviluppo, permettendo finalmente ai possessori della neonata console della grande N di avere i tanto agognati cinque titoli al mese promessi da Yamauchi nel suo discorso annuale di fine estate. Riuscirà ora la Nintendo con la sua politica che favorisce il pubblico più giovane, con il suo costoso software su cartuccia e con una softeca limitata a sconfiggere la sua eterna rivale Sega e la giovane ma non meno combattiva divisione dedicata all'intrattenimento della Sony? Secondo Yamauchi, sì. Sarà la costante alta qualità dei suoi prodotti a fare in modo che vi sia sempre più gente nel mondo a cui sarà consentito di godere di un esperienza unica e fantastica: immergersi in un mondo di sogni sempre differente semplicemente premendo il pulsante start di una console. Nintendo, ovviamente.

a cura di Diego Cortese

# Nintendo NEWS

## N64 NEWS

Iniziamo questo capitolo di novità per Nintendo 64 con le nuove immagini di **Doraemon** della Epoch, che ormai si è rivelato come uno spudorato clone di **Mario 64** nel quale il tappetto aggiustatubi della grande N è stato sostituito dal gattone spaziale e dalla sua compagnia di poppanti. Pronto solo al 50%, questo gioco farà certo la gioia di tutti i bambini giapponesi ed i fan internazionali della creazione del duo Fujiko Fujio o chi semplicemente non voleva giocare a **Mario 64** per l'odio intrinseco che nutre nei confronti dell'idraulico baffuto. Passiamo ora all'imminente **Tetrisphere,** una variante al classico puzzle game sovietico dotata di grafica poligonale e di una meccanica di gioco a tutt'oggi ignota ma sicuramente giocabile e divertente nella migliore tradizione nintendiana. Altre interessanti informazioni sono state rilasciate sull'interessante **Wild Choppers** della Seta che sembra apparire sempre di più come un simulatore di volo più che uno sparatutto poligonale. Infatti non avrà solo visuali esterne ma anche una interna completa di cockpit con strumentazioni funzionanti. Inoltre i comandi di volo utilizzeranno sia il 3D stick che la croce direzionale per simulare perfettamente i due stick ciclico e collettivo degli elicotteri reali. Come detto nello scorso numero, armi munizioni e carburante saranno contate in modo da aggiungere un maggiore fattore strategico alla soluzione delle varie missioni. Dalle nuove immagini pervenute, la grafica sembra decisamente pulita e dettagliata al punto da mostrare non solo i mezzi nemici ma anche i singoli soldati come avveniva in **Thunderhawk 2**. La migliore delle notizie che lo riguardano consiste nel suo quasi completo sviluppo che dovrebbe permettergli di raggiungere gli scaffali dei negozi forse prima della fine del mese in corso. Concludiamo con la Namco che ha annunciato di lavorare attualmente a due titoli per Nintendo 64. Il primo è un RPG ed il secondo consiste in un gioco sportivo. Per il momento né immagini né informazioni che li riguardano sono state rilasciate ma contiamo di darvi maggiori chiarimenti a riguardo sul prossimo numero di Mega Console.


Daraemon


Daraemon



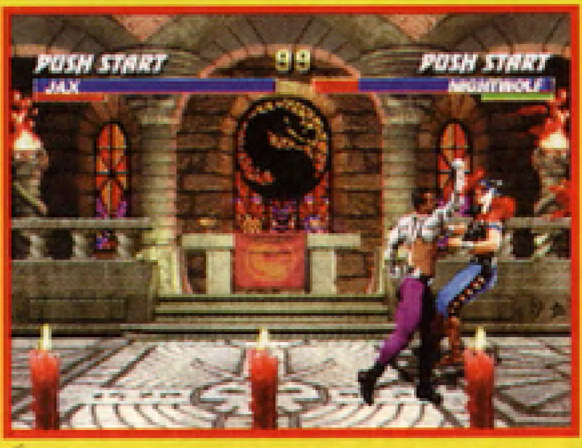
Wild Choppers


Wild Choppers



Tetrisphere

## MORTAL KOMBAT TRILOGY










Invidiosi del vostro vicino che passa tutto il tempo a giocare a **Ultimate MK** con il volume della televisione al massimo? Gelosi del vostro amico tornato dal suo negozio di videogiochi di fiducia tutto gongolante con in mano una copia dell'ultimo episodio di **MK** per Playstation? Non temete, impavidi possessori del Nintendo 64, la cieca fiducia che avete posto nel presidente Yamauchi non è stata vana. La GT Interactive ha infatti ultimato la versione per N64 di **Mortal Kombat Trilogy** che, dalle prime informazioni ricevute, sembra il classico caso di "better than arcade conversion"! Stanchi di slogarvi le dita con trucchi e password impossibili? Nessun problema: in questa nuova versione del vostro picchiaduro preferito i personaggi sono tutti disponibili sin dall'inizio, sia quelli dei tre episodi della serie regolare sia i nuovi apparsi nella versione Ultimate del terzo capitolo. Inoltre sono stati aggiunti i due misteriosi Rain e Noob Saiboot, per la prima volta utilizzabili nel gioco. Ogni personaggio possederà i colpi dell'episodio dal quale è stato preso ed inoltre ognuno potrà disporre di una nuova barra chiamata Aggression Power Bar che vi consentirà di realizzare devastanti attacchi speciali. Potrete anche godere di tutti i fondali apparsi nei vari **MK** come la splendida tana di Scorpion o l'affascinante portale blu. Stanchi dei continui caricamenti delle console a 32-bit? La Nintendo ha pensato anche a questo: essendo un titolo per N64 il gioco è su cartuccia quindi nessuna attesa. "Loading please wait" sarà una frase che cadrà presto nel dimenticatoio. Cosa aspettate dunque a comprarlo? La sua uscita forse? Beh, se lo sviluppo procederà senza intoppi non dovrete attendere poi molto a lungo…

## TOP GEAR RALLY







Dalla divisione dedicata all'intrattenimento videoludico della ditta responsabile degli effetti speciali di film come Die Hard e Ghostbusters, la Boss Film Studios, è in arrivo per l'N64 un nuovo strabiliante gioco di guida poligonale come solo la nuova meraviglia a 64-bit della Nintendo può permettersi di avere. Nel numero scorso vi avevamo già rivelato alcuni particolari del gioco, ora vi possiamo dire che avrà due modalità di gioco: un arcade mode per partite rapide ed un tournament mode nel quale dovrete gareggiare lungo una serie di tracciati cercando di ottenere le migliori posizioni e così scoprire tutti i segreti di cui è costellato il gioco. Vi saranno un totale di quindici macchine disponibili, ognuna con le sue caratteristiche di guida differenti, e otto circuiti ambientati in altrettante locazioni differenti. Grande importanza è anche stata data alle varie condizioni climatiche: avrete a che fare con insidiose tempeste di sabbia, fitti banchi di nebbia e splendide nevicate. Le immagini che vedete non sono del gioco definitivo per N64 ma provengono da una demo pre-renderizzata per workstation SGI creata per mostrare le notevoli qualità di questa simulazione di guida. A detta degli sviluppatori, comunque, il gioco è pronto all'80% e la sua uscita dovrebbe avvenire entro l'estate del prossimo anno, quindi non ci rimane che attendere…



## REV LIMIT




Se **Top Gear Rally** sarà simile ad un **Daytona** come complessità di guida e giocabilità, **Rev Limit** sembra essere più paragonabile a **Ridge Racer** visto che, a detta degli sviluppatori, vanterà un sistema di controllo ed una risposta dei comandi decisamente realistica. Tutte le macchine disponibili nel gioco (al momento se ne conoscono solo quattro) sono riproduzioni il più vicine possibili alla loro controparti reali e la loro risposta ai comandi varia a seconda delle condizioni del terreno e dello stato di salute dell'auto. In **Rev Limit** vi sono principalmente tre modalità di gioco: la prima è una gara veloce da effettuare in tre fino a dieci giri a seconda delle opzioni scelte. La seconda simula un gran premio di touring car giapponese composto di un massimo di cinquanta giri. In questa modalità è essenziale utilizzare una certa strategia di gara in quanto, data la sua lunghezza, sarà necessario effettuare più fermate ai box. L'ultimo tipo di gara consiste in una sfida di accelerazione in un rettilineo lungo dai 400 ai 1000 metri. Come vedete dalle immagini, la grafica risulta essere estremamente pulita e vi assicuriamo che,. almeno dalle demo visionate, risulta altrettanto fluida e veloce. Il gioco al momento dovrebbe aver superato il 50% del suo sviluppo, attendetevi la sua uscita per il prossimo anno quindi.



## DUAL HEROES



Finalmente un picchiaduro! Chiunque non fosse interessato al Nintendo 64 perché annoiato dalle simulazioni sportive e dai platform marieschi, ora dovrà ricredersi visto che nei laboratori di sviluppo della Hudson è in fase di preparazione un gioco che, almeno per qualità grafica, rischia di minare la supremazia della Namco nei beat'em up poligonali. Di **Dual Heroes** al momento non si conosce molto e si è costretti a giudicare il gioco dalle poche informazioni rilasciate. Dunque, al momento sembra che i personaggi utilizzabili siano solo otto, dei quali solo i primi due hanno, per ora, un volto ed un nome: Zed e Gai (I tipi rosa e blu che vedete nelle foto). Sembrano essere i protagonisti del gioco e sono disegnati in uno stile che ricorda molto i supereroi dal vivo nipponici (ed ora anche americani) tipo Ryu/Power Ranger e simili. Il gioco, nel mese di settembre, era pronto solo al 7% ma la Hudson conta di poterlo ultimare entro l'inizio del prossimo anno.



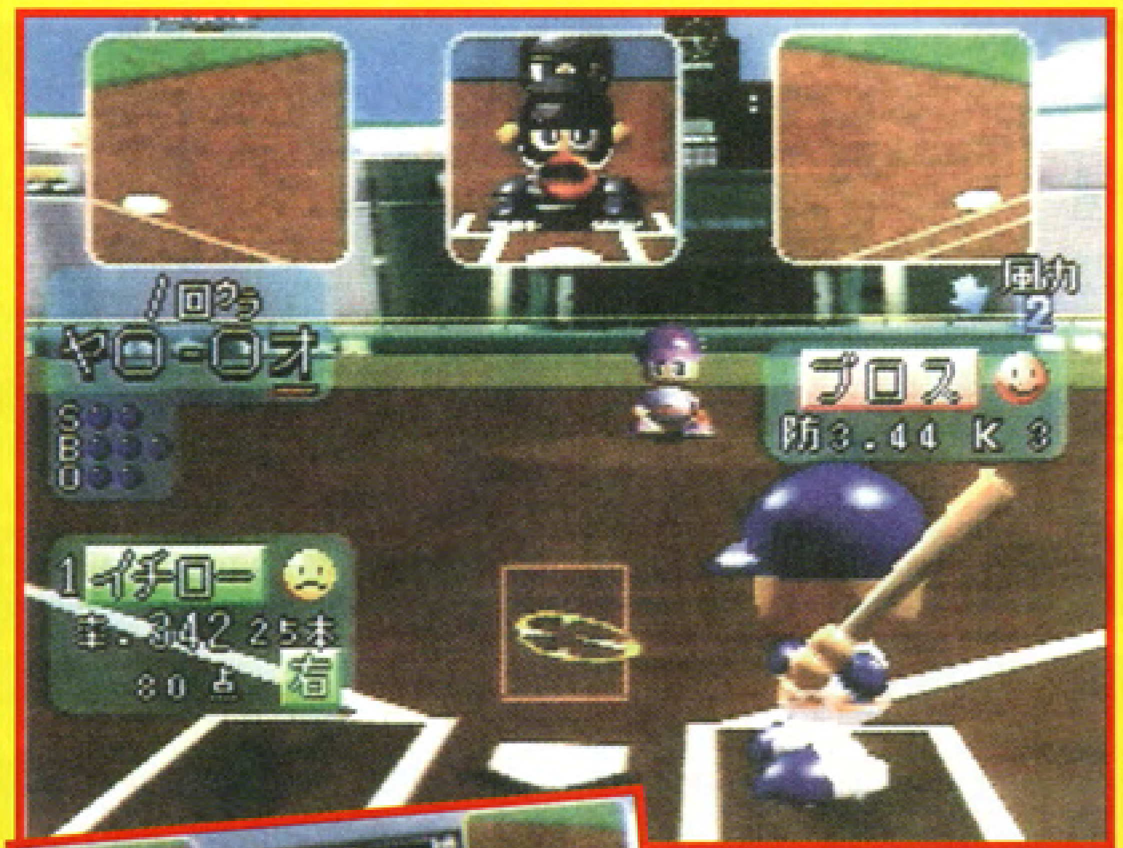
## GANBARE GOEMON 5

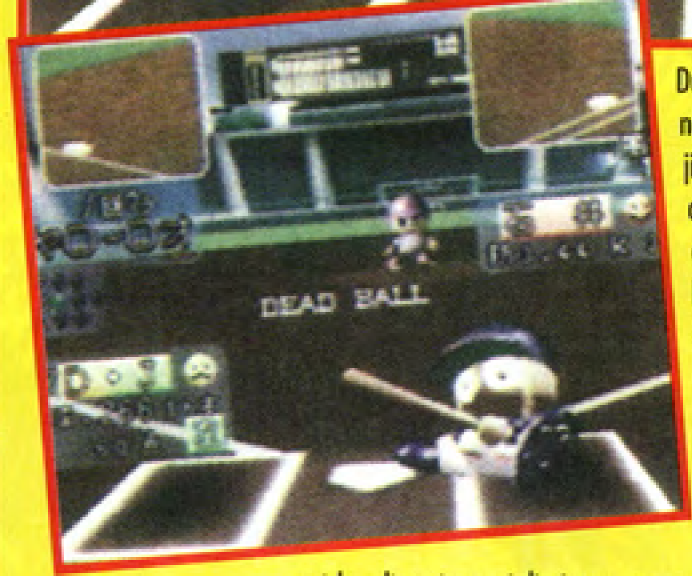


Tra i vari titoli della Konami presentati al Tokyo Game Show di fine estate vi era i quinto episodio della saga di **Goemon,** iniziata molto tempo fa su Famicom su di una piccola cartuccia da 2 Mbit. Ora, con l'avvento dell'N64, per il poligonale **Ganbare Goemon 5 Neo Momoyama Bakufu no Odori** 64 Mbit sono appena necessari per contenere tutte le meraviglie grafiche inserite nel gioco. L'elemento più interessante è pero il ritorno, da parte della Konami, al classico stile arcade adventure anziché continuare il puzzle/platform che ci aveva proposto negli ultimi episodio per Super Famicom. La versione N64, inoltre, permetterà il gioco contemporaneo di due giocatori restituendogli così uno degli elementi che più lo caratterizzava. I personaggi utilizzabili sono quelli che abbiamo sempre incontrato nei vari episodio a partire dallo stesso Goemon per arrivare al beota Ebismaru, alla graziosa Yae-Chan ed al freddo ed abile Sasuke. Sono state anche inserite scene di combattimento con il poderoso robot Goemon Impact, viste sia in esterno che in soggettiva. Tutto ciò che è stato mostrato al momento del gioco sono una serie di immagini ed un filmato dimostrativo, aspettatevi comunque un preview completa appena giungeranno informazioni più concrete a riguardo.



## JIKKYOU POWERFULL PRO YAKYUU 4






Due nuovi titoli sportivi in arrivo dalla Konami appartenenti alla ormai storica serie jikkyou e quindi dotati di un coinvolgente commento parlato. Il primo tra i due ad arrivare sul mercato sarà **Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 4**, un'interessante simulazione di baseball poligonale caratterizzata dall'avere giocatori dalle forme assolutamente sproporzionate. Aspetto dei personaggi del gioco parte, questo titolo risulterà essere notevolmente realistico con tonnellate di statistiche, diversi campi di gioco e numerose squadre selezionabili. Una caratteristica interessante di questa simulazione è il controllo della mazza del battitore effettuato tramite il 3D stick che indubbiamente permetterà di aver una maggiore sensazione di realismo anche se l'impatto iniziale forse non sarà dei migliori.

## EIKOU NO SAINT ANDREWS



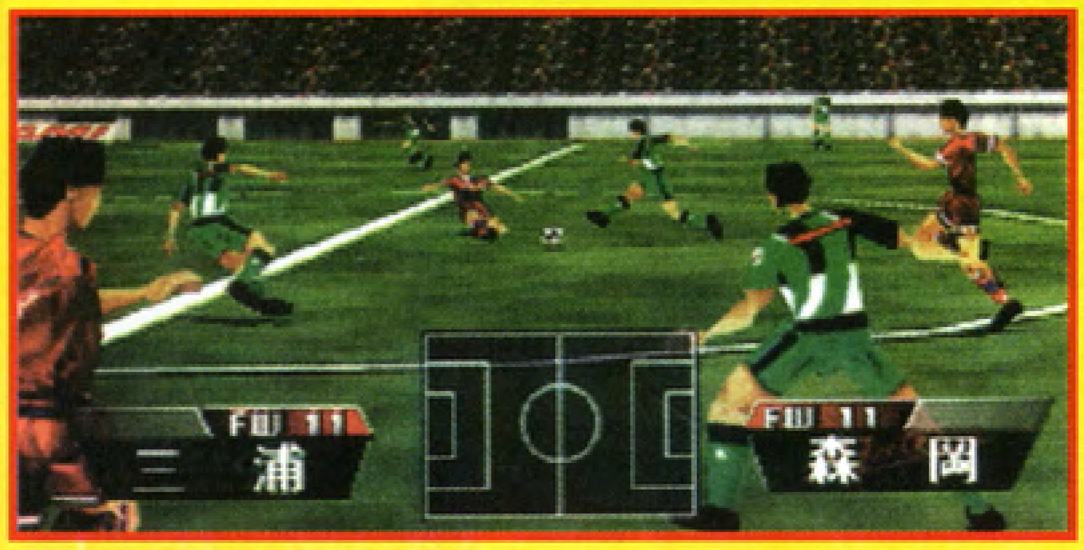


Nelle verdeggianti valli scozzesi è ambientato la nuova simulazione golfistica della Seta per Nintendo 64. **Eikou no Saint Andrews** si basa sulla "Old Course" del famoso campo di golf scozzese del quale è stata realizzata una attenta e dettagliata versione poligonale. Il notevole realismo è anche presente nei controlli del gioco, che tengono conto delle condizioni ambientali e della morfologia del terreno. Per facilitare l'apprendimento dei principianti è comunque presente un tutorial mode in cui la CPU vi insegnerà di volta in volta quale mazza utilizzare e come tirare per ottenere i risultati migliori. I più esperti invece apprezzeranno decisamente il custom mode che consentirà di preparare il proprio set di mazze e variare le numerose caratteristiche del personaggio. Il gioco ha ormai raggiunto il 90% per cento del suo sviluppo e la sua uscita è prevista entro la fine di questo autunno.

## JIKKYOU JLEAGUE PERFECT STRIKER



Il Secondo titolo sportivo presentato dalla Konami al Tokyo Game Show era **Jikkyou J League Perfect Striker** che dovrebbe essere la versione poligonale del tanto acclamato campione di realismo e giocabilità chiamato **Perfect Eleven**. Le visuali del gioco e le sue schermate di opzioni infatti somigliano maggiormente alla splendida simulazione calcistica per Super Famicom rispetto al deludente **Winning Eleven**. L'unico mistero riguarda il controllo dei giocatori, visto che la Konami ha confermato che utilizzerà il discusso 3D stick analogico. Le varie azioni speciali attuabili dai giocatori attualmente confermate sono la corsa (che ci si augura non sia il breve scatto di **Winning Eleven**) ed una serie di colpi che comprendono anche il tacchetto. Anche se lo sviluppo dovrebbe essere già ad uno stadio avanzato, al momento nessuna data di uscita del gioco è stata rilasciata.



## SUPER NES



A riprova che molte ditte di software non hanno per nulla dimenticato il glorioso Super Famicom, questo mese sono giunte in redazione numerose novità che lo riguardano. Iniziamo con l'inatteso **Ultimate Mortal Kombat 3** della GT Interactive, che risulta possedere addirittura più elementi della versione per Saturn! Infatti qui saranno anche disponibili i due personaggi segreti Rain e Noob Saiboot inseriti solo in **Mortal Kombat Trilogy** per N64 e Playstation. Dal punto di vista grafico, poi, questo nuovo episodio dello storico picchiaduro dell'Acclaim risulta ancora più colorato e dettagliato del precedente, avvicinandosi incredibilmente alla grafica della sua controparte a gettoni. Dalla Enix è in arrivo il remake del terzo episodio della saga di **Dragon Quest**, uscito diverso tempo fa per l'ottobittiano Family Computer. Questa versione godrà del medesimo stile grafico del sesto capitolo uscito per Super Famicom permettendoci così di rigiocare un classico dei giochi di duolo nipponici con una grafica degna della qualità della sua complessa trama e della sua ormai affermata meccanica di gioco. Sempre rimanendo nel campo degli rpg annunciamo l'imminente uscita di un gioco di ruolo con grafica isometrica della Pack-in-Video intitolato **Monstania.** Ciò che differenzia questo titolo dagli altri presenti sul mercato è l'utilizzo di un nuovo sistema di gioco chiamato Stage Clear System che gli consente di possedere una grafica decisamente complessa e dettagliata oltre che una visuale isometrica notevolmente ampia. Per gli amanti delle simulazioni golfistiche è in arrivo dalla T&E SOFT **New Pebble Beach Tournament Edition**, una splendido gioco di golf dotato di una qualità grafica degna di una console a 32-bit. Dalla Banpresto è in arrivo per novembre **Dragon Knight 4**, un gioco di ruolo che, nelle sue precedenti incarnazioni sulle altre console, vantava immagini decisamente sexy. Conoscendo la Nintendo, però, dubito che gli abbia permesso d'inserirle anche nella versione per Super Famicom.

Concludiamo con alcune novità ispirate all'animazione nipponica per la singolare periferica per Super Famicom messa in vendita dalla Bandai e chiamata Sufami Turbo. Questa è in pratica un add-on che utilizza particolari cartucce dal costo decisamente contenuto ed i cui titoli sono quasi sempre tie-in di serie animate famose. Le ultime due novità per questa macchina sono infatti un nuovo puzzle game dedicato a **Sailormoon Super Stars**, due giochi di strategia provenienti dal modo di SD Gundam basati sulla meccanica di gioco di **Super Robot Taisen (SD Gundam Collection Series)** ed infine un tie-in dedicato al pestifero quanto sconosciuto in Italia **Crayon Shin-chan.** Infine avvertiamo che in una lista di giochi giapponesi per Super Famicom pervenuta in redazione è apparso anche il nome di Aaa Megamisama (Oh Mia Dea in Italia). Che sia imminente un gioco dedicato al famoso manga di Kosuke Fujishima?


*Dragon Quest III*


*Monstania*



*Pebble Beach Tournament*

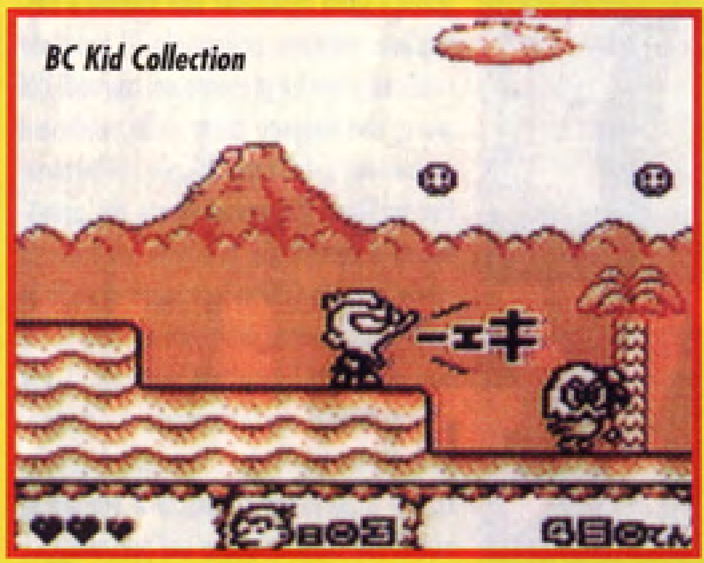


*Ultimate Mortal Kombat 3*

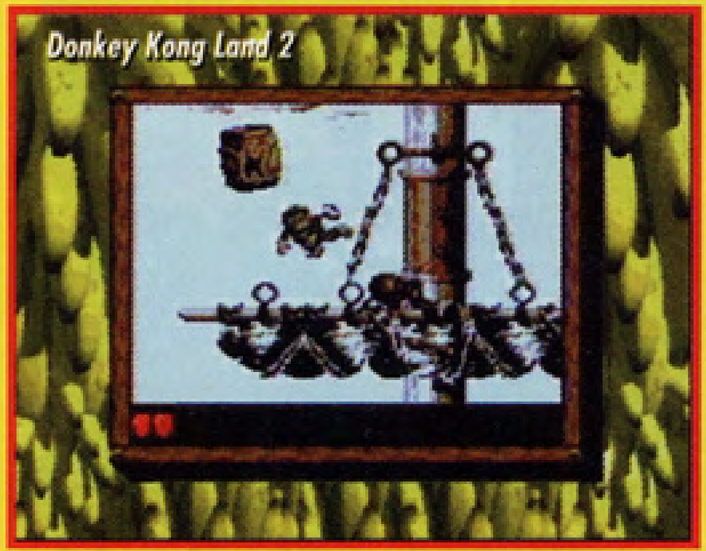
## GAME BOY WORLD

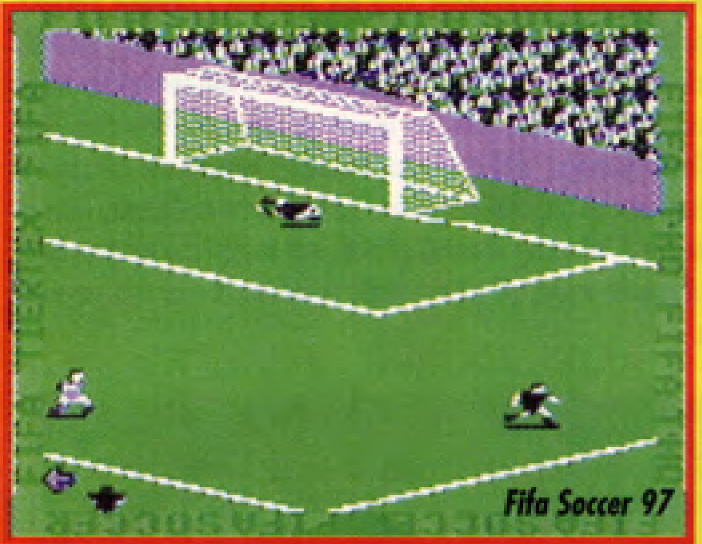


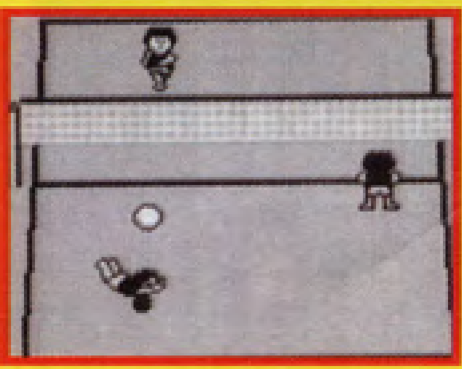
Tra i vari titoli per Game Boy annunciati in questo mese spicca senza dubbio la conversione di **Fifa Soccer 97**, 4 Mbit di frenetica simulazione sportiva la cui uscita dovrebbe essere ormai imminente. Le differenze dalla precedente edizione comprendono il probabile inserimento di un sistema di password, la riduzione del numero di squadre disponibili da 237 a 52, l'eliminazione del gioco in coppia tra più console oltre che la risoluzione di alcuni piccoli difetti di programmazione e l'aggiornamento delle squadre. Passiamo ora in casa Rare dove è in preparazione l'atteso **Donkey Kong Land 2,** la conversione per il piccolo 8-bit Nintendo del classico platform game per Super Famicom **Donkey Kong Country 2.** La meccanica di gioco è sempre la stessa: dovrete saltellare allegramente nel mondo di Donkey Kong evitando vari nemici, scoprendo luoghi segreti, cavalcando buffi animali e collezionando tonnellate di banane. La data di uscita al momento non è stata rivelata ma vedremo di fornirvela al più presto. Dalla Ubi Soft vi segnaliamo **Street Racer**, che dovrebbe racchiudere in una piccola cartuccia di 1 Mbit tutti gli elementi della versione per Super Famicom. Sempre rimanendo nel campo delle simulazioni sportive, la Tonkinhouse si prepara ad immettere sul mercato una interessante cartuccia per Gameboy da ben 8 Mbit chiamata **Sports Collection** e contenente cinque giochi dedicati ad altrettanti sport diversi. Potrete giocare a beach volley, ad un gioco di guida a bordo di roadster, ad una simulazione di boxe alla **Punch Out**, ad un gioco di calcio dalla grafica alquanto mediocre ed infine alla classica ed immancabile palla prigioniera. Questo titolo dovrebbe essere già disponibile quando leggerete queste pagine. Concludiamo con la splendida idea della Hudson di unire in una sola cartuccia da 8 Mbit le conversioni di tre episodi della saga di BC Kid. **Ghenjin (BC Kid) Collection** comprenderà **BC Kid 1, 2** e **Land** offrendo quindi in un unico prezzo tre tra i più splendidi e beoti platform mai realizzati!


*BC Kid Collection*


*Donkey Kong Land 2*


*Donkey Kong Land 2*


*Fifa Soccer 97*


*Sports Collection*

*Street Racer*



# TROIANI VIDEO GAMES

**TEL. 06/35500142**

**VENDITA RIVISTE GIAPPONESI PER PSX,SATURN,NINTENDO 64**

**VENDITA E PERMUTA USATO**

**NOLEGGIO VIDEOGIOCHI**

**MODIFICA E RIPARAZIONE VIDEOGIOCHI USA,JAP,PAL**

## SUPERNES

| | |
|---|---|
| CONSOLE PAL | L.199000 |
| BATMANFOREVER | 65000 |
| BATTLE CLASH(SUPER SCOPE) | 49000 |
| CLAYFIGHTER2 | 65000 |
| CYBERNATOR | 65000 |
| DONAL DUCK | TELEFONARE |
| DONKEY KONG COUNTRY 3 | TELEFONARE |
| DROP ZONE | 65000 |
| F ZERO | 65000 |
| FIFA SOCCER 96 | 129000 |
| ILLUSIONOFTIME | 69000 |
| INCREDIBLEHULK | 65000 |
| KIDKLOWNINCRAZY | 65000 |
| KILLERINSTICT | 65000 |
| ONTHEBALL | 65000 |
| PARODIUS | 65000 |
| POP'NTWEENBEE | 65000 |
| RISE OF ROBOT | 65000 |
| SIM CITY 2000 | TELEFONARE |
| SKYBLAZER | 65000 |
| TRUELIES | 65000 |
| ULTIMA. MORTAL KOMBAT3 | TELEFONARE |
| WARIO WOODS | 65000 |
| WARLOCK | 65000 |
| WINGCOMMANDER | 65000 |
| ZELDA LINK OF PAST | 65000 |
| VERSIONE GIAPPONESE | |
| CAPTAIN TSUBASA J (VARIE VERSIONI) | TEL. |
| DERLANGRISSER | 139000 |
| DRAGON BALL Z 1 RPG | TEL. |
| DRAGONBALL Z 1 FIGHTING | TEL. |
| DRAGON BALL Z 2 | TEL. |
| DRAGON BALL Z 3 | TEL. |
| DRAGON BALL Z 6 | TEL. |
| DRAGONBALL Z HYPERDIMENSION | TEL. |
| EMERALDDRAGON | 129000 |
| MARIOEWARIO | 45000 |
| RANMA ½ CHOUGI | TELEFONARE |
| RANMA ½ 4 | 65000 |
| RUINARM | 119000 |
| SAILOR MOON ANOTHER STORY | TEL. |
| SAILOR MOON SUPER S | 159000 |
| SAILOR MOON S | 135000 |
| SAILOR MOON R | TEL. |
| SHILPHID | 39000 |
| SKY MISSION | 45000 |
| JOYPAD 8 BOTTONI | TEL. |
| ADATT. SUPER FX | TEL. |
| ADATT 6 GIOCATORI | TEL. |
| SCART EURO | TEL. |
| SCART RGB | TEL. |
| PROLUNGA JOYPAD | TEL. |

## PLAYSTATIONITALIANA

| | |
|---|---|
| CONSOLEITALIANA | TELEFONARE |
| A TRAIN(PAL) | 99000 |
| ACTUA GOLF(PAL) | 92000 |
| AGILE WARRIORS(PAL) | OFFERTA |
| AQUANAUTS HOLIDAY(PAL) | 99000 |
| ALONE IN THE DARK 2(PAL) | 99000 |
| ANDRETTI RACING(PAL) | 99000 |
| BATTLE MONSTER(PAL) | OFFERTA |
| BLAZING DRAGON(PAL) | 89000 |
| BLAMMAHINEHEAD(PAL) | 99000 |
| BREAK POINT TENNIS(PAL) | 99000 |
| BROKEN SWORD(PAL) | 92000 |
| BUBBLE BOBBLE 2(PAL) | OFFERTA |
| BUST A MOVE 2(PAL) | OFFERTA |
| CASPER(PAL) | 99000 |
| CRASH BANDICOT | 99000 |
| CRONICLE OF SWORD(PAL) | 99000 |
| DARKSTALKER(PAL) | 92000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 99000 |
| DRAGON BALL Z LEGEND(PAL) | 99000 |
| FADE TO BLACK(PAL) | 99000 |
| FALCATA(JAP) | 65000 |
| FIFA SOCCER 96(PAL) | TEL. |
| FINAL DOOM(PAL) | 89000 |
| FORMULA 1(PAL) | 99000 |
| GALAXIAN3(PAL) | 89000 |
| GEX(PAL) | OFFERTA |
| HYPER MATCH TENNIS(PAL) | 99000 |
| HOKUTO NO KEN(JAP) | 139000 |
| IRON MAN X/O(PAL) | 99000 |
| KILLING ZONE(PAL) | OFFERTA |
| KONAMI OPEN GOLF(PAL) | 99000 |
| LONE SOLDIER(PAL) | 65000 |
| MICROMACHINE3(PAL) | 99000 |
| MIST(PAL) | 99000 |
| MORTAL KOMBAT3(PAL) | 79000 |
| MOTOR TOON 2(PAL) | 99000 |
| NAMCO MUSEUM PIECE 1(PAL) | 99000 |
| NAMCO MUSEUM PIECES 2(PAL) | 89000 |
| NAMCO SOCCER PRIME GOAL | 92000 |
| NBA LIVE 96(PAL) | 75000 |
| OFFENSIVE(PAL) | 99000 |
| ONSIDE(PAL) | 99000 |
| OVERBLOOD(JAP) | 139000 |
| PANZER GENERAL(PAL) | 99000 |
| PENNY RACER | 92000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS(PAL) | 99000 |
| PGA TOUR GOLF(PAL) | 99000 |
| PITBALL(PAL) | 99000 |
| POWER SERVE(PAL) | 69000 |
| PRIMAL RAGE(PAL) | 89000 |
| PROJECT OVERKILL(PAL) | TEL. |
| RAGING SKIES(PAL) | 99000 |
| RANMA 1\2(JAP) | 149000 |
| RESIDENT EVIL(PAL) | 99000 |
| RETURN FIRE(PAL) | 99000 |
| SAMURAI SPIRITS 3(JAP) | 149000 |
| SIM CITY 2000(PAL) | 99000 |
| SKELETON WARRIORS(PAL) | 99000 |
| SLAM JAM 96(PAL) | 89000 |
| SONIC WINGS SPECIAL(JAP) | 149000 |
| TEKKEN 2(PAL) | 99000 |
| TENCHIMUYO(JAP) | 169000 |
| TIME COMMANDO(PAL) | 99000 |
| TITAN WARS(PAL) | 89000 |
| TOBAL 1(JAP) | 139000 |
| TOP GUN(PAL) | 99000 |
| TOMB RAIDERS(PAL) | 99000 |
| TRACK & FIELD(PAL) | OFFERTA |
| TRASPORT TYCOON(PAL) | 99000 |
| TUNNEL B1(PAL) | 99000 |
| WIPEOUT 2097(PAL) | 99000 |
| ZEITGEIST(JAP) | 65000 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| CONSOLE JAP +GIOCO | TELEFONARE |
| CONSOLEITALIANA | TELEFONARE |
| ACTUA GOLF | 99000 |
| ALIEN TRILOGY | 99000 |
| AMOK | 89000 |
| ATHLETE KING | 99000 |
| BEDLAM | 89000 |
| BLAZING DRAGONS | 89000 |
| BLAZING TORNADO(JAP) | 49000 |
| BREACK POINT TENNIS | 99000 |
| BUBBLE BOBBLE | OFFERTA |
| CASPER | 99000 |
| CRUSADER NO REMORSE | 99000 |
| CYBERDOLL | 125000 |
| DAYTONA USA CHAMPION EDITION | 99000 |
| DARK SAVIOR | 139000 |
| DIE HARD TRILOGY | 99000 |
| DISCWORLD | 99000 |
| DOOM | 99000 |
| DRAGON BALL Z 2 LEGEND | 99000 |
| DRAGON HEAT;FIRE & STEEL | 99000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 99000 |
| EXHUMED | 99000 |
| FIFA SOCCER 97 | 99000 |
| FIGHTING VIPERS | 99000 |
| GALJAN | 129000 |
| IMPACT RACING | 99000 |
| IRON & BLOOD | 99000 |
| IRON MAN X/O | 99000 |
| KILLING ZONE | OFFERTA |
| HEXEN | 99000 |
| LEGEND OF THOR 2 | 99000 |
| LUNAR SILVER STAR STORY | 139000 |
| LUPEN 3 | 139000 |
| MAGIC KNIGHT RAYEARTH | 65000 |
| MICROMACHINE3 | 99000 |
| MR BONES | 99000 |
| NBA JAM EXTREME | 99000 |
| NBA LIVE 97 | 99000 |
| NHL HOCKEY 97 | 99000 |
| NIGHTS | TEL. |
| NIGHT WARRIORS | 99000 |
| OFFENSIVE | 99000 |
| OLIMPIC SOCCER(ITA) | 99000 |
| PINBALL GRAFFITI | 99000 |
| POWERFULL BASEBALL 95 | 49000 |
| PROJECT OVERKILL(ITA) | TEL. |
| PUZZLE BOBBLE 2(PAL) | OFFERTA |
| RACEDRIVIN | 49000 |
| SAILOR MOON | TEL. |
| SCORCHER | 89000 |
| SEA BASS FISHING | 99000 |
| SEGA RALLY | 99000 |
| SKELETON WARRIORS | 99000 |
| SPACE HULK VOTBA | 99000 |
| STORY OF THOR 2 | 99000 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 99000 |
| SYNDACATE | 99000 |
| SWAGMAN | 99000 |
| TILT | 99000 |
| TOMB RAIDER | 99000 |
| TORICO | 125000 |
| TOSHIDEN 2 | 99000 |
| TUNNEL B1 | 99000 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT3 | 89000 |
| VAMPIRE HUNTER | 99000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | OFFERTA |
| VIRTUA COP 2 | 99000 |
| VIRTUAL ON | TEL. |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 125000 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 49000 |
| WORLD WIDE SOCCER 97 | 99000 |
| X-2 PROJECT | 99000 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| BALL JACK(JAP) | 39000 |
| BRUTAL PAWS OF FURY | 52000(I) |
| CAPTAIN LANG(JAP) | 39000 |
| CASTELVANIA | 52000(I) |
| CLAYFIGHTER | 59000(I) |
| COMIXZONE | OFFERTA |
| DESERT DEMOLITION | OFFERTA |
| DESERT STRIKE | 59000(I) |
| DINODINISOCCER | 53000(I) |
| DONALD DUCK MAUI MALLARD | 79000(I) |
| DRAGON BALL Z(JAP) | 49000 |
| DYNAMITE HEADDY | 49000(I) |
| FIFA 97 GOLD EDITION | TELEFONARE |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 54000(I) |
| INTER.STAR SOCCER DELUXE | TELEFONARE |
| LIGHT CRUSADER(JAP) | 65000 |
| MARSUPILAMI | OFFERTA |
| MICROMACHINE3 MILITARY | TELEFONARE |
| NBA JAM(JAP) | 39000 |
| OUTRUNNERS(JAP) | 59000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 54000(I) |
| PINOCCHIO | TELEFONARE |
| POCHAONTAS | TELEFONARE |
| POWER RANGER THE MOVIE | OFFERTA |
| PREMIER MANAGER 97 | TELEFONARE |
| PROBOTECTOR | 52000(I) |
| PUFFI | 65000(I) |
| PULSEMAN | 5000(J) |
| RISTAR THE SHOOTING(JAP) | 49000 |
| SOLEIL | OFFERTA |
| SONIC 3D | TELEFONARE |
| SONIC & KNUCKLES | 65000(I) |
| SPARKESTER | 52000(I) |
| SUPER STREET FIGHTER 2(JAP) | 65000 |
| TAZMANIA 2 ESCAPE FROM | 59000(I) |
| TOTAL FOOTBALL | 54000(I) |
| YOUNG INDIANA JONES(JAP) | 39000 |
| ULTIMA. MORTAL KOMBAT3 | TELEFONARE |
| VECTORMAN | OFFERTA |
| VIRTUA RACING(JAP) | 69000 |
| VIRTUAL TROPER | OFFERTA |
| WARLOCK | 69000(I) |
| WIZ'NLIZ | 54000(I) |
| ZOMBIE | 52000(I) |
| CAVO SCART PER MD 2 | 25000 |
| JOYPAD ASCII STILE SUPER NES | 36000 |
| JOYSICK FIGHTER 1 | TELEFONARE |
| SUPER MEGA KEY | 35000 |
| JOYPAD ECONOMICO 6 BOTTONI | 28000 |
| ADATTATORE RF | TELEFONARE |
| JOYSTICK ASCII | TELEFONARE |

OFFERTE MEGA CD
ROBO ALESTE,THE TERMINATOR,WOLFCHILD, DUNE,KEYO FLYING SQUADRON.

**PUNTO VENDITA**
VIA MILLESIMO N°27 00168 ROMA

TELEFONO: 06/35500142
FAX: 06/35503634
E-MAIL: tvgmail@mbox.vol.it
ORARIO: 9,00-13.00 * 15,30-19,30

SPEDIZIONI

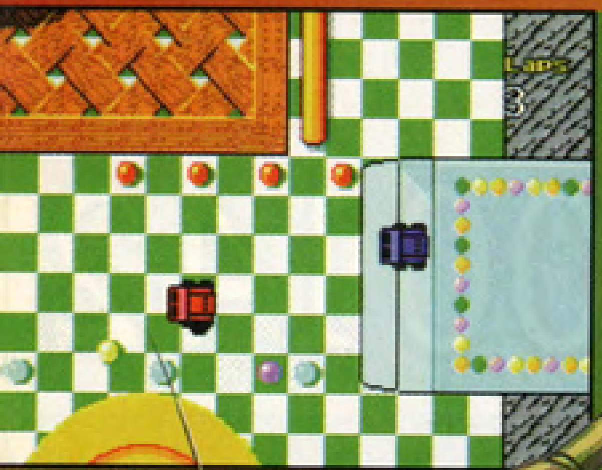
| | |
|---|---|
| CORRIERE | L.18000 |
| POSTA URGENTE | L.10000 |
| POSTA ORDINARIA | L.5000 |

SERVIZIO RIVENDITORI
RICHIEDETECI I LISTINI

**TUTTE LE NOVITA' PER SATURN, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO IN VERSIONE PAL**

**ASSORTIMENTO ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE**

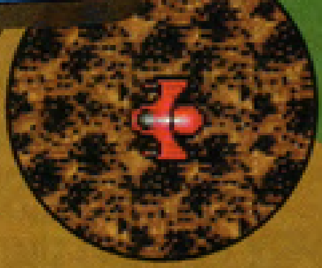
**PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE**





# THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES ™

## ★MILITARY★



**Nella vostra videoludoteca Megadrive non c'è neppure un gioco della serie Micro Machines? Male, perché siete semplicemente sprovvisti di alcuni fra i migliori *racer* della storia dei videogiochi! E' proprio così: cinque anni fa, una piccola software house collaborò con un team di sviluppatori ancora più piccolo per creare la prima versione videoludica di una linea di automobiline-giocattolo che all'epoca furoreggiavano presso i più piccini... e fu un successo di proporzioni bibliche!**



### VESTITI PER UCCIDERE

I migliori personaggi dei giochi precedenti sono stati ingaggiati anche per **Micro Machines Military**: ma guardate un po' come li ha conciati la Codemasters...






Nelle loro incarnazioni virtuali, le Micro Machines hanno reso milioni (e non di lire, badate) alla Codemasters e ai ragazzi della Supersonic. Il primo gioco della serie finì sull'ormai vetusto NES a 8-bit della Nintendo, ma è stato nel Megadrive che le irresistibili macchinine hanno trovato la loro "area di parcheggio" ideale. I due seguiti di **Micro Machines** hanno conquistato in breve tempo la prima posizione nella classifica dei giochi più venduti, dopodiché hanno continuato a bazzicare la Top Ten per mesi. La Codemasters ha ritenuto giusto riproporre per un'ultima volta il suo cavallo di battaglia sulle console a 16-bit (le Micro Machines si accingono infatti a cambiare residenza, come dimostra la loro prossima incursione sul Saturn), ma anziché realizzare un remix dalla scontata struttura di gioco, l'azienda ha deciso di sviluppare il nuovo gioco intorno alle tattiche che i fedelissimi della serie hanno elaborato fino ad oggi e ad una particolare linea di questi giocattoli: le Micro Machines "militari". **Micro Machines** era un gioco facile e divertente, ma i suoi fruitori avevano elaborato delle strategie talmente diaboliche da funzionare meglio sui percorsi più complessi di **Micro Machines 2** e **Micro Machines Tournament Edition:** spingere gli avversari oltre i margini del tracciato e guerreggiare su particolari elementi del percorso come le famigerate spugne da bagno galleggianti. I tracciati di **Micro Machines Military** sono stati pensati apposta per questo genere di mascalzonate, essendo caratterizzati da aree più anguste e superfici ostili. Tuttavia le aggiunte più importanti alla struttura di gioco sono le armi reperibili su ogni tracciato, che servono a togliere temporaneamente di mezzo gli avversari che stanno innanzi a voi. Del tutto rimosse dall'ambiente in cui hanno luogo le corse sono i campi di battaglia, ovvero delle isole galleggianti dove i "micro-macchinisti" cercano di sopravvivere il più a lungo possibile. Ciò che la Supersonic, artefice di tutte le precedenti versioni del gioco, ha tentato di fare è stato inserire idee nuove in una struttura di gioco ormai classica. Presto vi diremo se ci è riuscita...



## LA PROVA DEL TEMPO

**Micro Machines Military** è provvisto di un Ghost Mode, proprio come quello proposto dal **Sega Rally** per Saturn. Quando si percorre un tracciato in modalità Time Trial il vostro tempo migliore viene tenuto in memoria ed è quindi possibile correre contro uno sprite "fantasma" della vostra performance migliore, cosa che rende più gustose le partite in singolo.






## 32 MICROBIT

I possessori di un Saturn non devono assolutamente sentirsi tagliati fuori. **Micro Machines 3D** verrà messo in circolazione verso la fine dell'anno in corso e porterà il gioco in una incredibile nuova dimensione. La struttura di gioco è sostanzialmente la stessa, con corse viste dall'alto, ma i prodigi effettuati dalla telecamera e i tracciati poligonali vi permetteranno di zoomare sulla scena da angolazioni inedite. Guardate un po' cosa vi aspetta fra le altre cose...

### TAVOLO DA COLAZIONE



Tostapane e rampe formate da confezioni di cereali faranno di voi spettacolari proiettili.

### CUCINA



Ora potete cadere dal tavolo, così la telecamera vi seguirà fra la gambe della sedia e sopra assi da stiro.

### STAGNO



Imbarcazioni eccentriche in mezzo a imponenti piante poligonali.

### GIARDINO

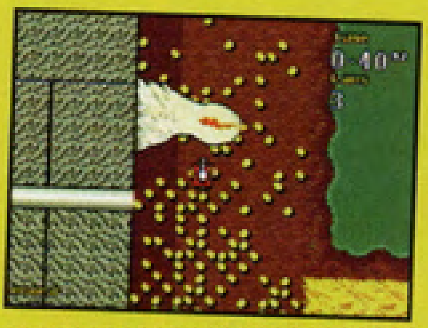


Lo skateboard dimostra quanto solidi appaiano gli elementi scenici del gioco, e lo scenario bucolico è semplicemente favoloso.

# NUOVI MONDI

**Micro Machines Military** consta di dieci aree di gioco inedite, ognuna delle quali è a sua volta composta da tre tracciati. La grafica è stata aggiornata con particolari più curati ed elementi ambientali che interagiscono con gli scenari, come ad esempio strane creature organiche mobili.

**FATTORIA: CARRI ARMATI**
Livelli dalla struttura elementare in cui si può quasi sentire l'odore intenso della campagna. Gli scarafaggi stabiliscono uno sgradevole precedente e la gallina è a dir poco assillante.



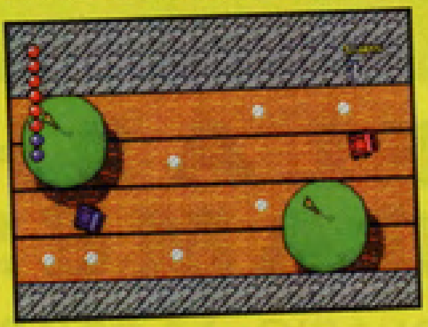
**PISTE: SKIDOOS**
La superficie scivolosa di queste piste di neve rende difficoltoso il controllo del proprio mezzo ma spiana anche la strada a sporchi trucchetti. Lo scenario vi dà inoltre l'occasione di eseguire salti spettacolari.



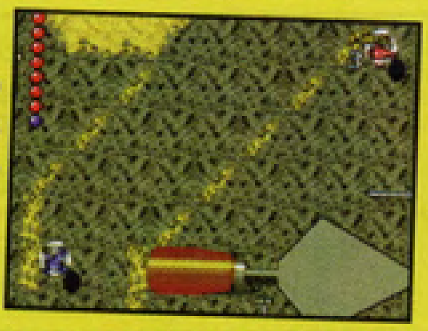
**GIARDINO: MEZZI ANFIBI**
Una serie di lunghi tracciati paludosi dove insetti orripilanti e sporcizia rendono la corsa più movimentata. Uno dei percorsi propone un innaffiatoio che va saltato con precisione assoluta.



**TAVOLO DA PICNIC: APC**
Tracciati di grande fascino sullo stile di quelli ricavati dai tavoli per la colazione del primo **Micro Machines**. Le tavole, debitamente apparecchiate, sono costellate di oggetti di ogni sorta, fra cui una pistola spara-patate che può invertire le posizioni dei concorrenti nelle fasi conclusive della corsa.



**LABORATORIO: ELICOTTERI**
Utensili letali fanno parte della leggenda di **Micro Machines**. Quelli proposti in **Micro Machines Military**, poi, sono più pericolosi del solito. Nel laboratorio, ce n'è per tutti i gusti!



**STAGNO: BARCHE**
Ognuno dei tre tracciati proposti in questo scenario richiede una tattica differente. In tutti, comunque, il terrore viene dalle mine, quindi è fondamentale conquistare la prima posizione. Altri ostacoli degni di nota sono le rane.



Micro Machines MILITARY

CASA PRODUTTRICE
**CODEMASTERS**

GENERE
**GUIDA**

USCITA
**IMMINENTE**

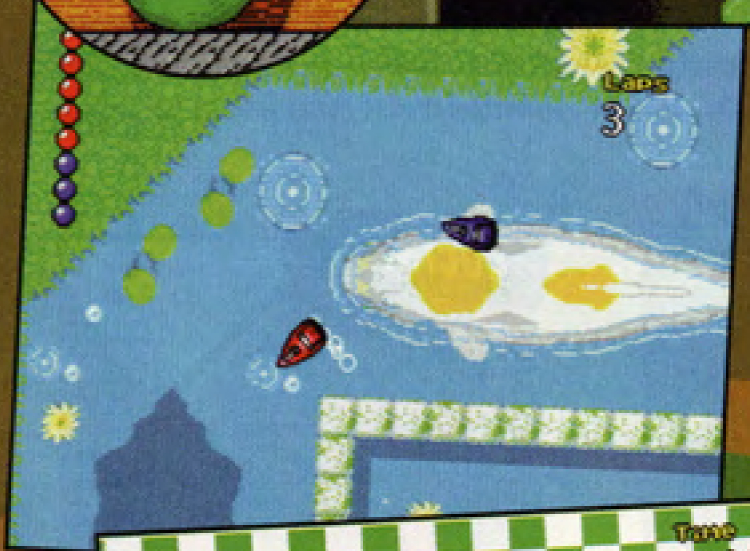




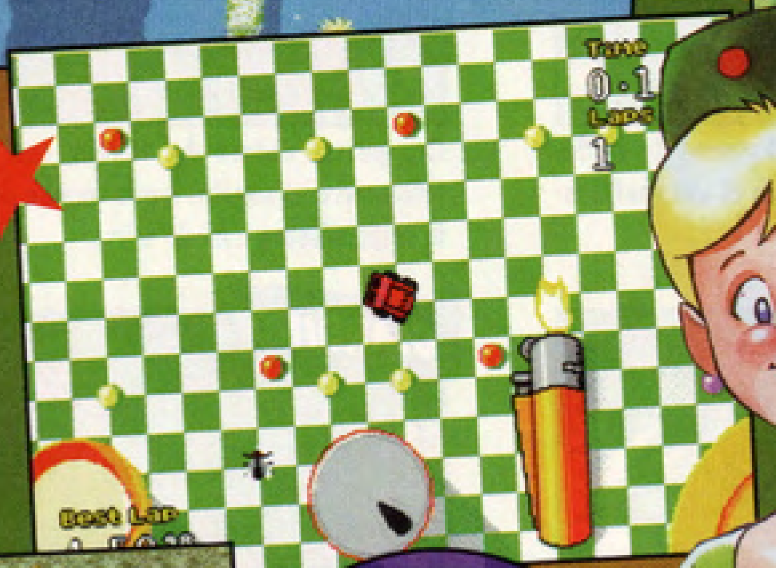






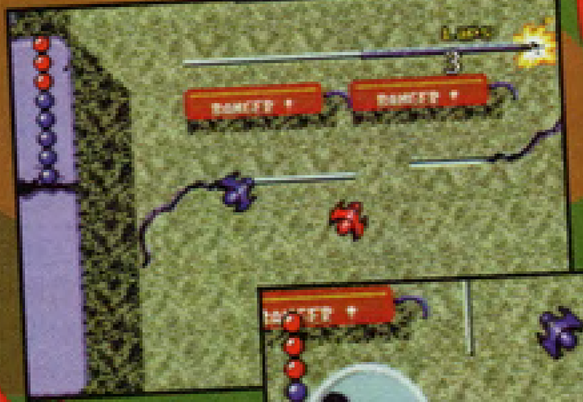

















gomez&mortisia
NON E' IL GIUDIZIO
UNIVERSALE.
E' SEGASATURN
UNIVERSALE
UNA console al posto di TRE
Vogliamo sconvolgere il mondo.
Finalmente una console universale dove puoi
far girare tutte le versioni Pal Jap Eu
Solo con Global Game
GLOBAL GAME®
SEGASATURN
COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI (SA) 0974/826394
BARI 080/5569582 MESSINA 090/343724 BASTIA UMBRA (PG) 075/8011879
CATANIA 095/437383 MANTOVA 0376/229345 RAPALLO 0185/67021
TORINO 011/ 6693419 SESTO S.GIOVANNI 02/2481724 ISERNIA 0865/2030
SEGASATURN UNI
659.000
IVA COMPRESA
ANCHE A RATE
l'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati
I LOGHI I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

**VENDO Megadrive + 32X**, 2 joypad e i seguenti giochi: **Virtua Racing Deluxe, NBA Jam TE** e **Motocross Championship**. Prezzi trattabilissimi, tutto come nuovo. Annuncio valido solo per la zona di Milano.
- DAVIDE; Tel. 9520205

**VENDO/SCAMBIO** i seguenti giochi per Saturn: **Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Daytona USA, Galactic Attack**. Inoltre cerco per Saturn **Virtua Racing** e **WipEout**.
- DINO SACCO, Via Idria 47, 96015 Francofonte (SR); Tel. 095/7842349 (dopo le 14.00)

**VENDO Sega Megadrive** + 18 cartucce (**Mortal Kombat II, Mortal Kombat III, NBA Jam, Wolverine, Topolino Mania, Earthworm Jim, Streets Of Rage 2, Rocket Knight Adventures, Robocop VS Terminator, Castlevania, Shinobi II, Super Monaco GP, Fatal Fury, Mystic Defender, Gajin Grounds, Bio Hazard Battle, John Madden 92, Sword Of Vermillion**). Il tutto a Lit. 35.000 trattabili. In regalo a chi compra adattatore **Mega Key II**.
- CLAUDIO SPINOSA; Tel. 0330/952231 (ore pasti)

**VENDO** i seguenti giochi per Saturn: **F1 Challenge** (euro) a Lit. 109.000; **Rayman** (euro) a Lit. 99.000; **X-Men** (Jap) a Lit. 85.000. Prezzi trattabili. Inoltre grande occasione: vendo come nuovo **Nights** (Jap) a Lit. 129.000 o, con joypad, a Lit. 169.000. Oppure scambio con **Alien Trilogy** o **Need For Speed** di qualsiasi versione.
- DANILO ROSINI, C.so Palermo 16/Bis, 10152 Torino; Tel. 011/2476806

**VENDO Nes** 8-bit Action Set con giochi. **Amiga 600** (RAM 1Mb) con 108 dischetti. Eventualmente scambio l'**Amiga** con un **Super NES** versione PAL con almeno cinque giochi tra i seguenti: **Donkey Kong Country, Donkey Kong Country II, Doom, Fatal Fury Special, F-Zero, FIFA Soccer 96, International Superstar Soccer, International Superstar Soccer II, Killer Instinct, Megaman 7, Megaman X-3, NBA Jam TE, StarWing, Street Fighter II Turbo, Super Mario All Star, Super Mario World, Super Mario Kart, Super Street Fighter II, World Heroes II, Super Mario World II, Megaman X-2**. Annuncio sempre valido.
- FRANCESCO; Tel. 0873/60523

**VENDO** console **Sega Megadrive** (euro) + **32X** (euro) + i giochi **Virtua Racing Deluxe (32X), NBA Jam TE** (32X), **FIFA 96** (Megadrive) + 2 joypad a sei tasti Turbo + convertitore per cassette giapponesi, a Lit. 300.000. Inoltre vendo Game Boy + 7 giochi a Lit. 80.000. Oppure tutto in blocco a Lit. 350.000.
- FRANCESCO BALATTI, Via Bernina 3, 23100 Sondrio; Tel. 0342/219366 (ore pasti)

### attenzione!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

**VENDO Game Boy** italiano con cassetta **Gargoyle's Quest**, in ottime condizioni, il tutto a Lit. 50.000.
- ALESSANDRO LENDARO; Tel. 011/9311591 (ore pasti)

**SCAMBIO** cassette per **Game Gear** con altre fra cui **Galaga II, Sonic 1, Sonic 2, Terminator, Mortal Kombat** eccetera. Massima serietà.
- BIAGIO ADESSO, Via Muscati 46, 70056 Molfetta (BA); Tel. 080/139781491

**VENDO** per **Sega Saturn** il gioco **Clockwork Knight** a Lit. 60.000; per Super Nintendo **Joe & Mac 3** e **King Of The Monsters 2** a Lit. 50.000 cadauno. Vendo inoltre per Megadrive l'adattatore universale a Lit. 10.000 e per Game Boy il trasformatore di corrente a Lit. 10.000. I prezzi delle cartucce e del CD sono trattabili se le offerte saranno ragionevoli!
- STEFANO; Tel. 02/95781980

**VENDO** per **Sega Saturn** i seguenti giochi: **D (2 CD)**, Johnny Bazookatone (+ Music Bonus CD), Virtua Fighter Remix (JAP) a Lit. 50.000 l'uno. Vendo inoltre per Sega Mega-CD i seguenti giochi: Battlecorps Demo (Euro), Chuck Rock 2: Son Of Chuck (USA), Silpheed (USA), Soul Star Demo (Euro), in blocco a Lit. 40.000.
- MARCO; Tel. 075/602212 (ore pasti)

**VENDO** per Super Nintendo i giochi **Earthworm Jim 2** (PAL) a Lit. 95.000 e International **Superstar Soccer Deluxe** (PAL) a Lit. 110.000. Entrambi i titoli sono in ottime condizioni. Sono anche disposto a scambiare ciascuno dei due giochi con **Yoshi's Island, Diddy Kong's Quest, Super Mario RPG, Toy Story, Kirby Super Deluxe** o altri (possibilmente in versione PAL). Annuncio sempre valido. Massima serietà.
- ALESSIO SGARMINATO, Via Bondio 38, 14058, Monastero Bormida (AT): Tel. 0144/88207 (ore pasti)

**VENDO** i seguenti giochi per Super Nintendo: **Mortal Kombat 3, Yoshi's Island, Secret Of Evermore,** a Lit. 100.000; **Mortal Kombat 2, Donkey Kong Country, Super Mario Kart, Super Mario All Stars, Killer Instinct** a sole Lit. 60.000. Inoltre vendo console **Super Nintendo** con due joypad, un joystick SN ProPad a 8 pulsanti, con tutti i giochi sopra riportati e col magnifico **Super Star Soccer Deluxe** a sole Lit. 750.000. Preciso che il tutto ha un solo anno di vita ed è in perfetto stato, inoltre garantisco la funzionalità dei prodotti.
- GIUSEPPE; Tel. 0968/442838 (ore serali)

**VENDO/SCAMBIO** le seguenti cartucce per Megadrive: **Ghostbusters** a Lit. 20.000; **Aladdin** a Lit. 80.000.
- IVANO OLIVOTTO, Via Gioberti 46, 30030 Olmo (VE); Tel. 041/5461364 (dalle 18.00 alle 19.30)

**VENDO** console **SNES** (USA) + 2 joypad + un joystick a 6 tasti + 65 giochi tra cui tutte le ultime novità come: **Donkey Kong Country 1** e **2, Earthworm Jim 2, International Super Star Soccer Deluxe, FIFA 96, Killer Instinct, Mortal Kombat II, Final Fight III, Front Mission, Final Fantasy III, Fever Pitch Soccer, NBA Jam TE, Bust A Move, NHL 96, G-Gundam** e tanti altri all'incredibile prezzo di Lit. 530.000. Vendo solo in blocco. Massima serietà.
- MASSIMILIANO; Tel. 0564/833367 (ore pasti)

**VENDO/SCAMBIO** CD per Saturn: **Virtua Fighter Remix, Panzer Dragoon, Sim City, Wipe-Out, Virtua Cop, Mystaria, Golden Axe, Street Fighter Alpha, Guardian Heroes.** Mi interesserebbero: **Shining Wisdom, Virtua Fighter II** e altri. Inoltre vendo 10 giochi per Super NES e arretrati di Mega Console, Super Console, Game Power, Console Mania, CVG. Cerco anche una PSX.
- ALEXANDER; Tel. 0187/494145

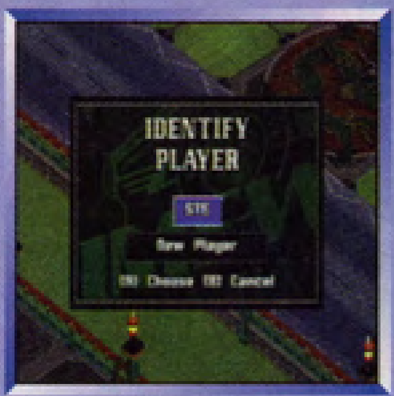
**VENDO/SCAMBIO** i sguenti giochi per SNES: **Earthworm Jim 2** (PAL) a Lit. 60.000; **Top Racer** (JAP) a Lit. 30.000; **FIFA 96** (PAL) a Lit. 60.000; **Head On Soccer** (USA) a Lit. 30.000; **Gods** (USA) a Lit. 25.000; **Zico Soccer** (JAP) a Lit. 25.000; **Indiana Jones** (PAL) a Lit. 30.000; **Cutthroat Island** (PAL) a Lit. 60.000; **Dead Dance** (JAP) a Lit. 20.000; **Fatal Fury Special** (JAP) a Lit. 50.000; **Sparkster 2** (PAL) a Lit. 40.000; **Darius** (JAP) a Lit. 20.000; **Hat Trick Hero** (JAP) a Lit. 15.000. Cerco giochi di strategia quali Front Mission 1 e 2, Civilization, Populous 1 e 2, Operation Europe e altri.
- TIZIANO & LORENZO; Tel. 0865/412228


gomez & mortisi
NETLINK
SEGA SATURN™
FINALMENTE puoi collegarti dalla tua console
Segasaturn ad Internet
679.000
IVA COMPRESA
ANCHE A RATE
Grande offerta:
Tastiera+sistema
internet+mouse
l'offerta vale solo presso i negozi
Global Game e gli affiliati autorizzati
COMO 031/555088
MILANO 02/3451247
AGROPOLI (SA) 0974/826394
BARI 080/5569582
MESSINA 090/343724
BASTIA UMBRA (PG) 075/8011879
CATANIA 095/437383
MANTOVA 0376/229345
RAPALLO 0185/67021
TORINO 011/ 6693419
SESTO S.GIOVANNI 02/2481724
ISERNIA 0865/2030
GLOBAL GAME
Solo con Global Game
I LOGHI I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

# CRIME WAVE

Crime Wave: sembrerebbe il nome di un nuovo modello di forno a microonde e invece si dà il caso che sia il titolo di un innovativo gioco di guida realizzato dalla Eidos, società nata da una costola della Domark. **Crime Wave**, in effetti, è anche la prima fatica di questa etichetta destinata al Saturn. Ambientato nella città del tutto fittizia di Mekeo, dove l'auto la fa da padrona, **Crime Wave** mette il giocatore dietro un volante nei panni di un Enforcer: un cacciatore di taglie che riceve per radio tutte le informazioni che gli servono per "sistemare" le vetture che vagano per la città. Ogni massacro frutta un credito in denaro che può essere usato presso le officine della città per migliorare le prestazioni del proprio bolide e acquistare una varietà di armi ben più efficaci della vostra pistola ad aria compressa. Con queste ultime potrete svolgere meglio il vostro lavoro e, al contempo, eliminare gli altri cacciatori di taglie (riconoscibili dalle vetture particolari che guidano, come ad esempio i taxi gialli) che cercano di soffiarvi la preda. Gran parte del divertimento deriva dal terrorizzare i conducenti di auto e furgoni rispettosi della legge (del tutto sacrificabili, fra l'altro) che utilizzano la rete stradale di **Crime Wave**; questi disgraziati sono stati muniti di Intelligenza Artificiale e quindi fanno tutto ciò che ci si aspetta nella vita reale da chiunque disponga di un'automobile e la usi quotidianamente: formano code, sterzano per evitare il traffico e così via. Prima di vedere la luce, **Crime Wave** verrà fornito di un modo di gioco in coppia che vedrà due giocatori battersi per ammazzare più gente possibile e, al contempo, liquidare lo sfidante. A prescindere dal sistema di gioco scelto, comunque, l'avventura avrà luogo in otto scenari urbani, fra rampe, sopraelevate, parcheggi, periferie e spiagge. La Eidos non potrebbe negare in alcun modo l'affinità del suo gioco con **Micro Machines** sul versante della grafica e dei comandi, ma può reclamare a buon diritto la paternità della stupenda visuale isometrica, che ruota per per "adattare" la prospettiva e rendere il campo di gioco visibile. **Crime Wave** è atteso nei negozi entro la fine dell'anno e noi confidiamo di potervi proporre la recensione sul prossimo numero, ok?




CASA PRODUTTRICE
**EIDOS**

GENERE
**AUTOMOBILISTICO**

USCITA
**IMMINENTE**









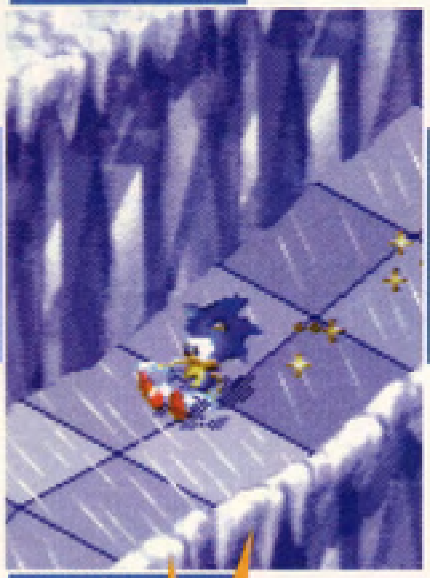




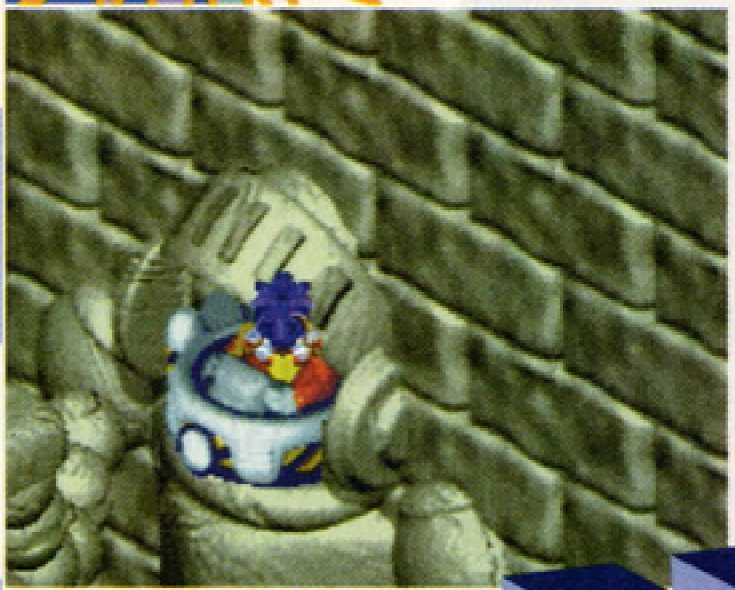






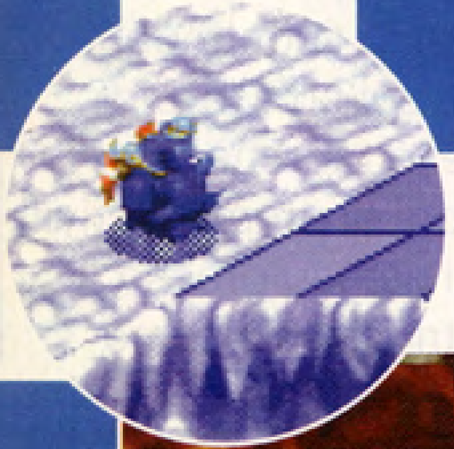




Sono successe tante cose da quando vi abbiamo dato le prime notizie su **Sonic3D**, l'ultima trovata della Sega con la loro mascotte del Megadrive. La squadra di programmatori internazionale, che comprende la Sega Japan e i Travellers Tales (creatori di **Toy Story**), ha lavorato duramente dando vita ad altri quattro livelli oltre ai sette già esistenti e ha perfino trovato il tempo di aggiungere anche un paio di cattivoni. Quel che ci si poteva aspettare dalla Sega per quanto riguarda la grafica è stato clamorosamente superato, infatti ogni nuova zona mostra degli sfondi spettacolari, una grande quantità di animazione e una scorrevolezza di movimenti che le fotografie pubblicate non possono trasmettere. Le reazioni nel nostro ufficio sono state molto simili a quelle della Sega UK. **Sonic 3D** potrebbe insegnare a molti giochi a 32-bit cosa sono la grafica e la giocabilità!



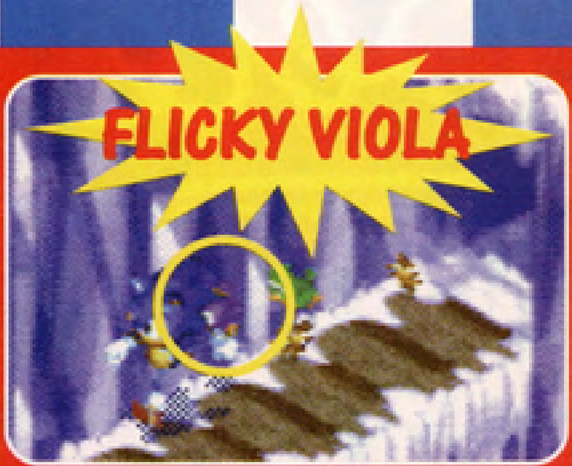
# SONIC 3D FLICKY ISLAND



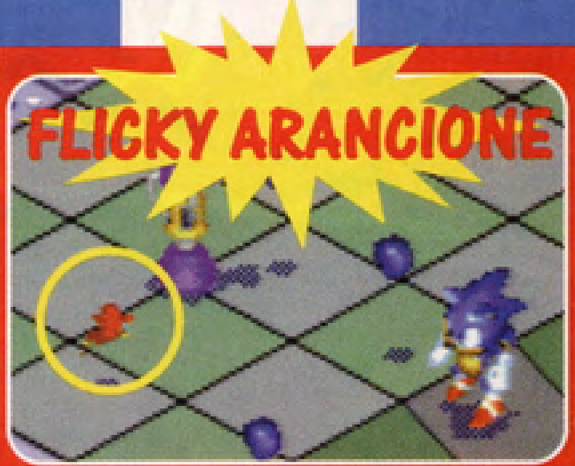
## MICA PIZZA E FLICKY...

**Far spuntare fuori dai nemici i flickies e poi spingerli attraverso i grossi anelli è l'obbiettivo del gioco. In un primo momento sembrava che tra i vari Flickies non vi fosse differenza, poi però abbiamo capito che ognuno ha una propria caratteristica.**

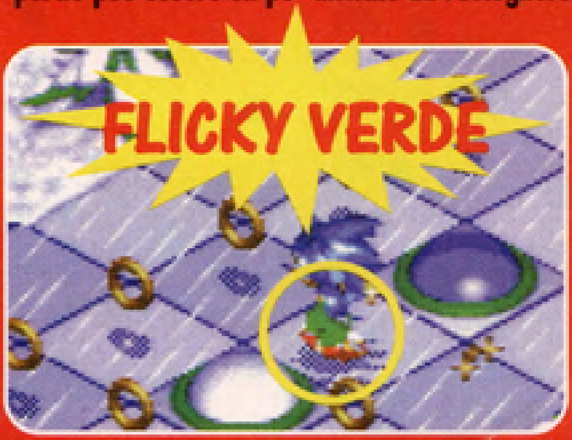





Si allontana lentamente, ma fa piccoli balzi e perciò può essere un po' difficile da raccogliere.




Salta da tutte le parti e ci vuole santa pazienza e abilità per acchiapparlo.




Tende ad allontanarsi ma sta vicino a terra.




Sono i più facili da raccogliere in quanto roteano in cerchi molto stretti.








## GREEN GROVE ZONE



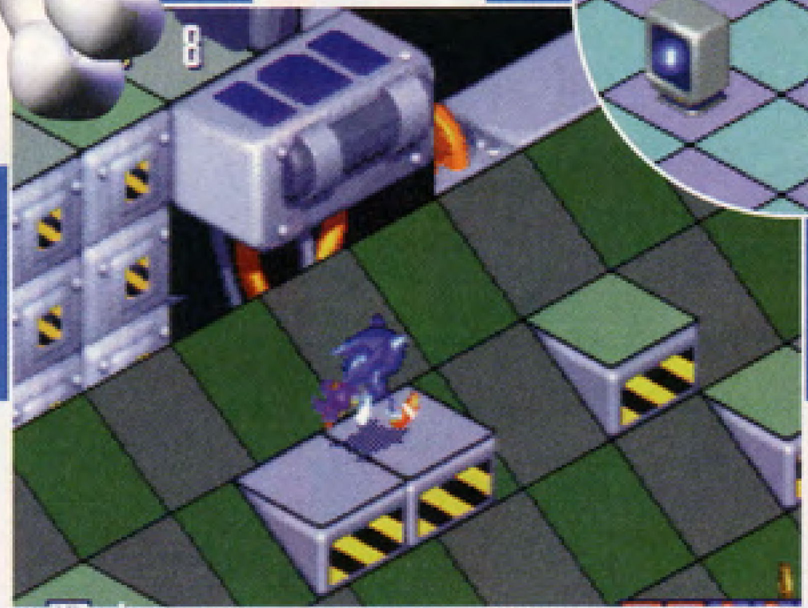
Questa è una zona facile che vi permette di prendere dimestichezza con il controllo a rotazione e il compito di raccogliere i flicky. Ci sono un sacco di spazi aperti e in genere il contorno di questo scenario è piatto.



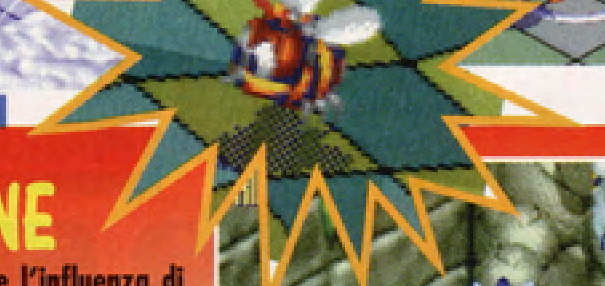












## RUSTY RUIN ZONE

Ovviamente questo scenario subisce l'influenza di Marble Hill di **Sonic 3**. La sfida aumenta di intensità, con una serie di forti pendenze che possono essere superate saltando al momento opportuno su una fila di piattaforme retrattili. Ci sono anche molte opportunità per sfruttare la nuova piroetta di Sonic, che gli permette di attraversare specifici tipi di barriere.





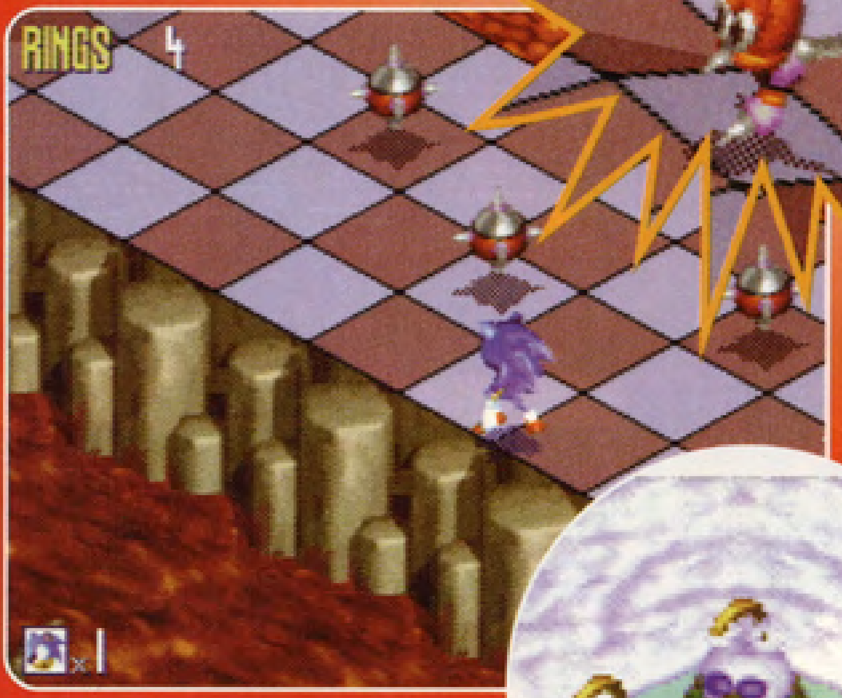




## VOLCANO VALLEY ZONE

Probabilmente il livello piu' impegnativo. Il labirinto è circondato da un manto incandescente e i passaggi sono divisi da grossi fiumi di lava, alcuni dei quali sono attraversati da piattaforme mobili. Zampilli di lava rendono una vera sfida comporre una lunga fila di flicky.







# SONIC 3D

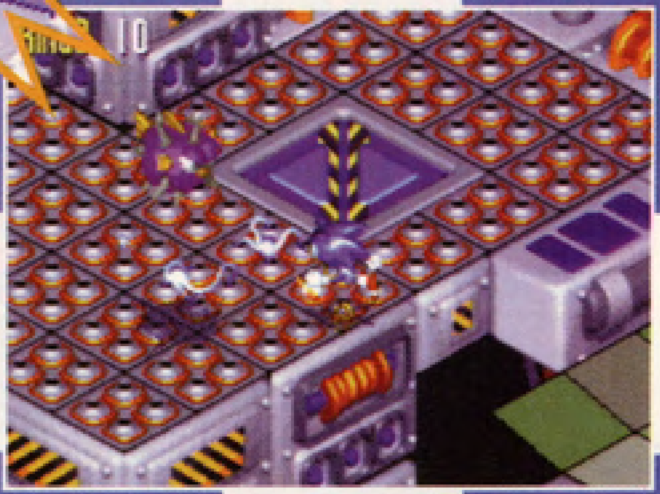
CASA PRODUTTRICE
**SEGA**

GENERE
**PLATFORM**

USCITA
**IMMINENTE**









## DIAMOND DUST ZONE

I diamanti saranno forse i migliori amici delle donne ma di sicuro non lo sono dei porcospini. Dimenticate qualsiasi riferimento alle gemme, questo è un vero e proprio livello di ghiaccio. Il piano di gioco è dannatamente scivoloso, accentuando l'effetto di inerzia sul controllo di Sonic. Questa area ha un altro merito: i nemici più graziosi mai visti, ovvero dei pupazzi di neve che saltano su ed esplodono causando una pioggia mortale di palle di neve. Lo scenario ghiacciato fornisce la scusa per inserire alcune sezioni di discesa ad alta velocità con Sonic congelato!

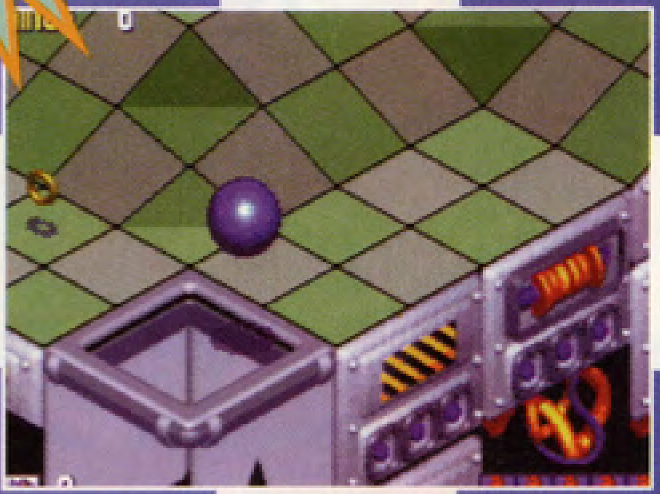












## GENE GADGET

La squadra di programmatori ha aggiunto questo livello piu' avanti, perché sembra spettacolare ed abbastanza duro. L'impressione di solidità data dai tubi è straordinaria e la velocità che il gioco mantiene è spettacolosa. Tuttavia ci sono piu' ostacoli, come laser rotanti e piattaformi elettrificate, che nelle altre zone e nemici più agguerriti. Se arriverete fino a qui avrete la possibilità di fare a meno della forza di gravità, infatti intere sezioni del gioco sono piastrellate da super ventilatori verticali!








METAL ARMOR
DragonaR
© 1987 Sunrise/
Sotsu Agency
ANNO 2047
INIZIA LA MIGRAZIONE
VERSO LO SPAZIO.
ANNO 2084
LA LUNA PROCLAMA
L'INDIPENDENZA CON IL
NOME DI IMPERO UNIFICATO
DI GIGANOS. L'IMPERO DI
GIGANOS CONVERTE LA SUA
TECNOLOGIA ROBOTICA PER
PRODURRE I METAL ARMOR.
VIENE COMPLETATO
IL MASS DRIVER.
ANNO 2087
IL MASS DRIVER VIENE
PUNTATO CONTRO LA TERRA.
REGIA:
TAKEYUKI KANDA
(VIFAM)
CHARACTER DESIGN:
KEN'ICHI ONUKI
(Z GUNDAM)
MECHA DESIGN:
KUNIO OKAWARA
(GUNDAM)
UNA
SPACE OPERA
IN 12
VIDEOCASSETTE
YAMATO VIDEO
Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche
e nel punto vendita Yamato Shop,
via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

# STREET RACER









Street Racer è stato una grande hit per Megadrive e Super Nes, e quelli della Ubi Soft sperano di ripetere lo stesso successo con la versione per Saturn. Ma al posto di puntare su una rifinitura, i nostri cugini d'oltralpe hanno optato per una completa revisione. Dopo un intero anno sulle console a 16 bit sta ora per completare il giro d'onore in una forma smagliante: quella a 32 bit. I programmatori di Vivid Image e Ubi Soft (i produttori inglesi che ci hanno regalato Rayman, uno dei migliori platform mai sviluppato per Saturn) hanno lavorato duramente su una versione con sedici bit in più della nuova generazione del gioco: ora che i lavori sono prossimi alla fine, eccovi un resoconto completo...



**Street Racer** ti mette al volante di un potente Go-Kart. Tu e fino a otto giocatori potrete scegliere tra gli otto Kart a disposizione e gli otto piloti (ognuno dei quali guida in modo diverso). Ci sono 24 circuiti da bruciare, sui quali la prima posizione è caldamente ambita dai tuoi avversari, che faranno di tutto per rallentarti. Lasciando perdere le pure evoluzioni tecniche del nuovo **Street Racer** (delle quali parleremo ampiamente più tardi) ci sono una serie di nuove funzioni - gioco in simultanea fino a otto concorrenti; l'opzione per eliminare tutte le differenze assegnando ad ogni giocatore lo stesso pilota e lo stesso Kart (cambiandone solo i colori per mantenere chiaro il gioco); le finestre nella fase multi-player che dividono lo schermo in strisce o quadrati; attacchi a lunga distanza... e la lista continua. Eccezion fatta per le novità sfavillanti, Street Racer rimane sostanzialmente lo stesso gioco - comunque, anche se la giocabilità è rimasta la stessa, le tecniche di programmazione utilizzate sono innovative.



## MICRO MODE

Nel nuovo **Street Racer** potrete guidare i vostro mezzo usufruendo di una vista dall'alto, controllando fino ad otto piccole macchine simultaneamente. In questo frangente le somiglianze con l'arcinoto gioco di una casa rivale sono delle pure coincidenze. La cosa più impressionante di questa opzione è che si può giocare adottando una visuale isometrica.

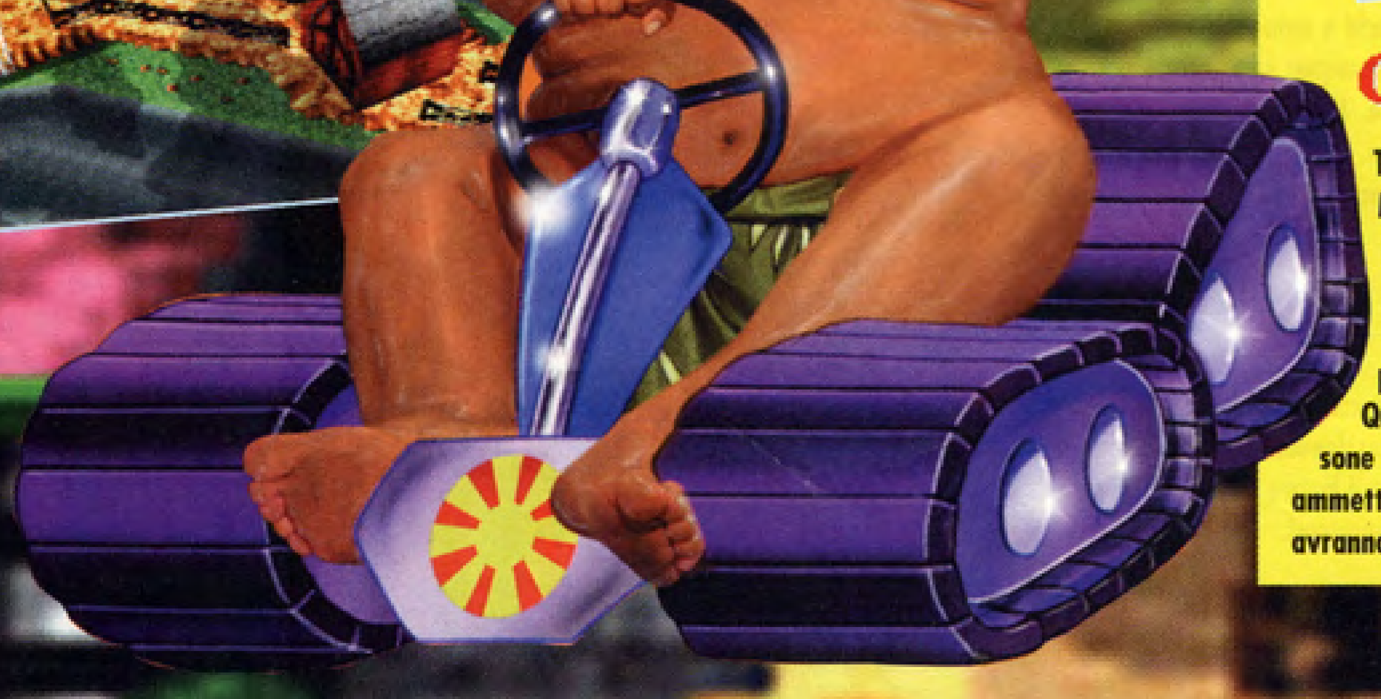










## CONCORRENTI AI POSTI

Tra tutte le innovazioni presenti nel nuovo **Street Racer**, quella di cui va più fiero Mev Dinc (capo programmatore) è l'intelligenza artificiale del gioco. "Il computer è in grado di adattarsi alle caratteristiche di guida di ogni giocatore, sia che esso sia un campione o una schiappa. Il livello di difficoltà del gioco varierà in modo tale che i piloti migliori non abbiano la sensazione di gareggiare da soli, e quelli peggiori non pensino di aver sprecato il proprio tempo. Il duro lavoro è sempre ricompensato." Questa qualità si evidenzia nel tournament mode: indipendentemente da quante persone stiano giocando, è sufficiente che anche uno solo dei partecipanti si qualifichi per ammettere automaticamente alla gara anche tutti gli altri. I piloti con meno esperienza avranno comunque la possibilità di provare tutti i circuiti nonostante le loro prestazioni.

# PIRATI DELLA STRADA

I personaggi che tutti abbiamo apprezzato e amato tornano in **Street Racer** più agili e aggressivi di prima. Ci sono attacchi per ognuno di essi e, per la prima volta sugli schermi, sono disponibili attacchi a distanza (tra cui un pugno radiocomandato che "se non lo vedi non ci credi"). Ecco le caratteristiche e l'identità degli scatenati personaggi.



**HODJA NASREDDIN**

Tutto sommato Hodja non dimostra i 400 anni che gli si attribuiscono. Solitamente si limita a mosse di difesa, ma lascia stupiti quando sfodera le sue arti magiche - specie quando trasforma il suo kart in un tappeto volante. Il suo circuito ideale è quello di Downtown Istanbul, nessuno si destreggia sulla pavimentazione cittadina così bene.





**FRANK INSTEIN**

Questo mostro con i bulloni al collo è realizzato meglio dei progenitori apparsi sul grande schermo, e ha uno stile di guida molto elementare. La super sportiva con marmitte cromate di Frank ha un ottimo comportamento sulle strade casalinghe, ovvero il circuito nel cimitero transilvano, nel quale si destreggia bene tra le curve a gomito e i balzi sulle bare.





**SUZULU**

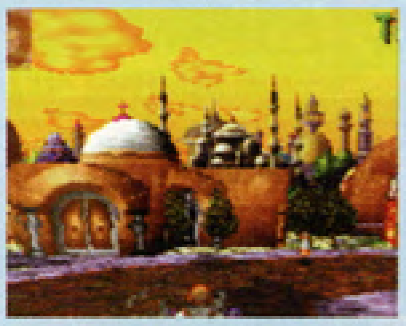
Il più celebre pilota africano (e probabilmente l'unico) solitamente cerca di evitare il corpo a corpo con i piloti avversari, anche perché la sua macchina non si può certo definire un gioiello della tecnologia. Nonostante sia molto agile, il suo mezzo ha un design a dir poco stravagante, ed è interamente costruito con materiali reperibili in natura. La pista su cui riesce ad ottenere i migliori risultati è il Safari Course; infatti, le insidie del deserto, le tane di termiti e le rocce che si trovano sul tracciato non gli creano alcun problema.





**BIFF**

Il personaggio americano è grande, grosso e cattivo. La tecnica di guida insieme alle micidiali palle da baseball che vi tira addosso, rendono Biff un avversario da evitare. Il suo kart è un potente buggy 4WD, molto maneggevole ma che pecca in accelerazione e velocità di punta. Gioca in casa sull'ampia pista ovale in terra battuta di Mount Rushmore.





**RAPHAEL**

Il pilota italiano è un perfetto gigolo che maneggia una potente spider. Non apprezza in modo particolare l'essere sfidato da altri concorrenti e in questo caso tende a rendere pan per focaccia. Sebbene la macchina di Raphael sia veloce, il suo stile di guida è pessimo e tende a sbagliare le frenate nelle curve. Le nuvole e il cielo azzurro italiano fanno da sfondo al circuito di Raphael. La superficie di gara è veloce e sicura, nonostante le curve molto strette.





**SURF SISTER**

Questa affascinante ragazza australiana che guida un maggiolone cabriolet, utilizza il suo fascino come arma per eliminare gli avversari. Se cerca di darvi un bacio non cadete in tentazione, non avvicinatevi, perché sta solo cercando un'opportunità per buttarvi fuori. Il suo mezzo è veloce, ma a causa del notevole peso dello stesso le partenze sono solitamente lente. Surf Sister è a suo agio sotto il caldo sole delle spiagge australiane, ed è su questo terreno che ottiene i risultati migliori.





**HELMUT VON POINTENEGGER**

Helmut è un pilota dell'aviazione tedesca in pensione, al quale baffi bianchi e monocolo conferiscono un aspetto comico. E' sicuramente un pilota da non sottovalutare, comunque: se comincia a prendervi di mira durante una gara, difficilmente riuscirete a liberarvene. Un'azione estremamente decisa nei suoi confronti lo spinge in verità a cambiare il suo bersaglio. Helmut guida una Mercedes che a volontà può convertirsi in un triplano in perfetto stile Barone Rosso. Vi farà vedere i sorci verdi sulla pista di un aeroporto nella campagna bavarese.





**SUMO SAN**

Questo ex campione di sumo utilizza una serie di aggeggi futuristici, tra cui il suo mezzo, la Future Machine. Questo superbo veicolo cingolato ha una tenuta di strada impressionante ed è equipaggiata con un aggeggio che elettrizza gli avversari. Il circuito preferito da Sumo è Future City, dove le strade sono in lega metallica, il che rende difficoltosa la manovrabilità agli avversari.






CASA PRODUTTRICE
**UBI SOFT**

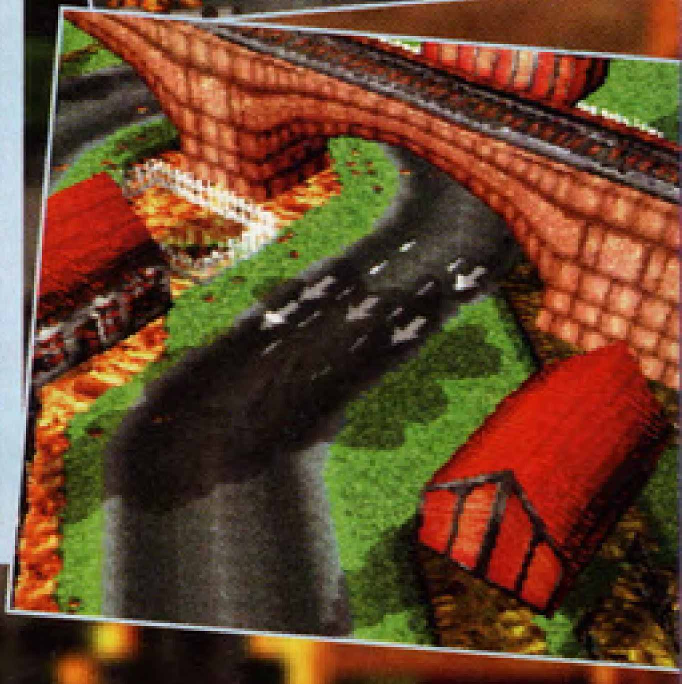
GENERE
**AUTOMOBILISTICO**

USCITA
**IMMINENTE**











Anche se è stato accolto con discreto calore da critica e pubblico può essere che **Victory Goal 96** non sia piaciuto a tutti. I soggetti in questione, se sono patiti di giochi di calcio, vivono quindi ancora in un limbo di speranze in attesa di un gioco calcistico che risvegli i loro entusiasmi. Per loro e per tutti gli altri ci sono grosse novità in arrivo, infatti la Sega ha in fase terminale di sviluppo la nuova edizione di **Worldwide Soccer** che, nelle parole e negli intenti dei programmatori, dovrebbe rappresentare la prima vera e frenetica esperienza di calcio tridimensionale. Sarà vero? Lo sapremo solo con l'arrivo della versione definitiva: quello che appare comunque certo fin d'ora è che sarà un gioco dall'impatto grafico devastante e che migliorerà ulteriormente il già ottimo **VG96**. Le migliorie si notano già nella veste grafica del gioco: non ci vuole certo un'esperienza decennale in materia per vedere che il campo di gioco ora è molto meglio definito e che le animazioni sono state totalmente rifatte, con grande giovamento per il realismo. Poi il maggior peso dell'Europa nel mercato della Sega ha spinto i programmatori a tenere un occhio di riguardo al vecchio continente inserendone in questa versione le migliori formazioni. Siamo di fronte al best seller del prossimo Natale?




# worldwide soccer '97











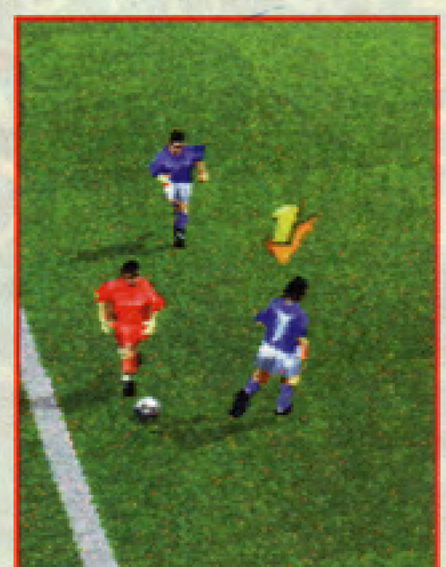
## ACCADEMIA CALCIO

In certi frangenti i movimenti dei giocatori in campo hanno dell'incredibile per quanto riguarda il realismo: i calciatori infatti non si limitano a bloccare la palla e ritrovarsela appiccicata al piede ma la stoppano con classe per poi ripartire con una corsa o un dribbling. Anche l'intelligenza del computer è veramente sorprendente e non dovrete quindi stupirvi più di tanto se capiterà che gli avversari vi intercettino un passaggio millimetrico e partano in contropiede. Restano ancora dubbi sulla giocabilità generale, ma questi verranno fugati soltanto dalla versione definitiva.




## OLIMPICO O BENTEGODI?

Come si conviene a una completa simulazione sportiva, le opzioni consentono di settare tutta una serie di parametri, non certo fondamentali, ma che hanno comunque una certa influenza sul clima dell'incontro. Prima di tutto potrete scegliere fra tre diversi stadi e passare poi a selezionare le condizioni climatiche e se la partita va giocata di giorno o in notturna. La visuale notturna è particolarmente accattivante anche grazie alle quattro ombre perfettamente animate che i riflettori dello stadio generano sui giocatori.



## ITALIA DI SERIE B?

Già qualcosa si sta muovendo ma i giochi con digitalizzato italiano sono ancora pochissimi e sfortunatamente **Worldwide Soccer 97** non è fra questo, anche se al commento è stata dedicata grande cura. Nella versione europea infatti al cronista giapponese è stato sostituito il britannico Gary Bloom, semisconosciuto qui da noi ma che oltremanica riscuote grande successo con una trasmissione sul calcio italiano in onda su Channel 4. Altra cosa innovativa è che i suoi interventi non si limiteranno ai soliti commenti quasi a caso di tanto in tanto ma seguiranno passo dopo passo lo svilupparsi delle fasi di gioco. Sarà un esperimento riuscito? A prima vista ci sarebbe da scommetterci anche se il punto cruciale è quanto riusciranno a rendere varie le radiocronache.







worldwide soccer '97

CASA PRODUTTRICE
**SEGA**

GENERE
**SPORTIVO**

USCITA
**IMMINENTE**







## SIETE COME SACCHI?

Altra poderosa miglioria rispetto alla precedente versione riguarda il numero di formazioni presenti, che sono passate da 12 a 48. Non ci vuole certo un mago della matematica per capire che sono addirittura quadruplicate. Questo range di squadre comprende in pratica tutte le nazionali del vecchio continente ma, se questo non vi basta, dovrebbe essere presente un menù che vi consentirà di personalizzarle completamente, così da fare cose che nella realtà ci sogniamo, come ad esempio Baggio e Vialli nella nazionale italiana...

## VAI COL LISCIO

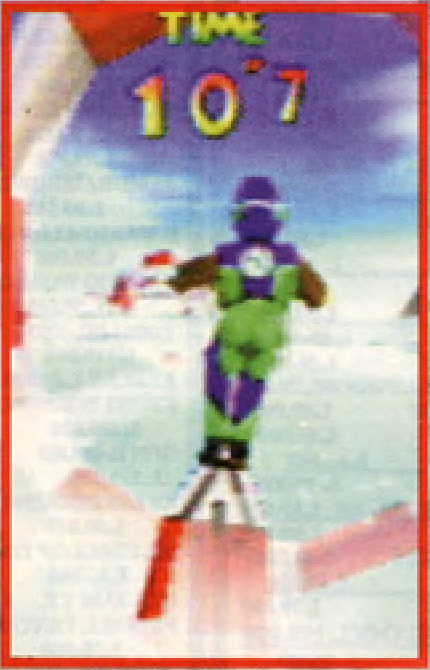
Il sistema di controllo è molto lineare e intuitivo fin dalla prima partita ma consente un grado di confidenza crescente così da riuscire ad ottenere sempre di più dai vostri giocatori. Se alla prima partita riuscite bene o male a fare un "palla avanti e pedalare", nelle successive riuscirete ad aumentare la padronanza nel potenziare il passaggio, eseguendo così cross millimetrici e triangoli perfetti. Senza dimenticare comunque la spettacolarità, vista la grande varietà di colpi aerei e al volo che **Wolrdwide Soccer 97** consente.

**SI RINGRAZIA**
**DYNAMIC POINT PER LA CARTUCCIA**



# WAVE RACE 64

Sembra che negli ultimi tempi le tendenze di mercato riguardanti il settore arcade stiano convergendo in una direzione ben precisa, grazie ad una disciplina sportiva non più così giovane ma che ultimamente sta ritornando alla ribalta o, per restare in tema, "sulla cresta dell'onda". In effetti, anche se le competizioni tra jetski (più comunemente conosciute come moto ad acqua) non sono poi così seguite, pare che l'idea di una nuova serie di cabinati, basati su questo tipo di concept, abbia monopolizzato l'attenzione di alcune tra le più famose case giapponesi. Di fatto, sia Namco con **Aqua Jet**, Sega con **Wave Runner** e Konami con il suo **Jet Surfer**, stanno dimostrando praticamente che un buon gioco di guida ad ambientazione acquatica potrebbe rappresentare una buona alternativa ai soliti racing games. Se tutto questo è vero, è anche vero che il panorama arcade è da sempre un pozzo di idee inesauribili per tutta la produzione domestica e su questo, la storia può darci esempi a dir poco concreti. Un esempio ancora più pratico è quello di Nintendo che ha proprio scelto un gioco di questo tipo, per la sua terza uscita a 64 bit. Il titolo in questione, che prende il nome di **Wave Race 64**, è la controparte casalinga dei coin-op sopra citati e trasporta il giocatore di turno nel frenetico mondo delle moto ad acqua o jetski, per l'appunto. Non più asfalto o strade sterrate quindi, ma piste che trovano una loro ambientazione lungo assolate spiagge e parchi acquatici, o attraverso stretti canali, porti e cose di questo tipo. Inizialmente, dopo la bella presentazione realizzata in tempo reale, è possibile impratichirsi con uno dei quattro mezzi disponibili; in questo caso, il giocatore ha la possibilità di correre tra le onde di Dolphin Park, un parco divertimenti che non è da considerare come un vero circuito, quanto un simpatico stage, dove è possibile allenarsi e ammirare il paesaggio liberi da fastidiose costrizioni, come tempi e avversari. Passando all'azione, **Wave Race** offre diverse modalità di gioco, con gare singole, campionati, time-attack e, per ultima, la possibilità di sfidare un amico grazie alla presenza di split-screen che divide orizzontalmente lo schermo in due parti. Di tutte queste, la più allettante è di sicuro quella del campionato, che permette andando avanti di selezionare un maggior numero di circuiti, per le gare singole o il time attack. Nella prima sezione di gare in effetti, il numero di piste è volutamente limitato; la seconda e la terza offrono invece nuovi tracciati, oltre ad un livello di difficoltà degno di nota. Per superare una sezione, composta da un numero crescente di stage, è sufficiente racimolare il maggior numero di punti, ma la cosa è più facile a dirsi che a farsi: se nella prima fase di campionato le cose sono abbastanza semplici, la seconda e soprattutto la terza mettono a dura prova i riflessi e la concentrazione. **Wave Race** è il classico titolo Nintendo estremamente giocabile fin dall'inizio; è vero che anche l'ottimo controller analogico aiuta non poco, ma di sicuro la filosofia della grande N, fortemente basata sulla giocabilità che da sempre contraddistingue i suoi titoli, è presente anche questa volta in dose massiccia. Comunque, se giocare e superare le prime sezioni è un'impresa alla portata di tutti, padroneggiare il jetski e vincere il terzo campionato è un altro paio di maniche. La scelta del mezzo, che oltretutto può essere personalizzato (a dire il vero con scarsi risultati), riveste un ruolo di primaria importanza, ma se posso darvi un consiglio, R. Hayami e in particolar modo Ayumi Stewart, so-











no per la vittoria i candidati più probabili. Osservando le cose dal punto di vista tecnico, bisogna dire che **Wave Race** è il primo titolo di guida per Nintendo 64 e, come tale, carico di una certa responsabilità. Del resto, chi meglio di un gioco di guida può realmente dimostrare le doti di potenza di una console? Molti poligoni ed effetti grafici, ma anche una velocità adeguata, è da considerarsi molto importante. Il Nintendo 64 è di certo una macchina molto potente, ma per questo primo prodotto i programmatori hanno dovuto fare i conti con la loro limitata esperienza, cercando di non strafare. Il risultato è un titolo molto equilibrato e graficamente pulito ma che non riesce a raggiungere i livelli qualitativi di **Mario** e **Pilotwings** che, in quanto a grafica, sono sicuramente più complessi. In ogni caso, le immagini offerte dal nuovo hardware a 64 bit sono altamente spettacolari in quanto a colori e definizione, offrendo effetti grafici sconosciuti dall'attuale concorrenza a 32. I paesaggi sono interamente poligonali (acqua compresa), fatta eccezione per alcuni elementi decorativi in determinati stage. Quello che lascia piacevolmente impressionati non è tanto il numero di poligoni in sé (in effetti non elevatissimo), quanto la pulizia grafica che pervade ogni più piccolo particolare. Tutti gli oggetti ad esempio sono estremamente definiti e, grazie agli effetti gestiti via hardware, il grado di definizione rimane inalterato anche avvicinandosi a pochi centimetri. Gli effetti di pop-up sono poi praticamente assenti e l'aggiornamento dello schermo rimane ottimo, anche nelle fasi sovraffollate. Tutto è insomma più credibile e curato, anche se bisogna dire che per ottenere questi risultati, la velocità di gioco è stata leggermente limitata, così come il numero di frames per secondo, che ad occhio e croce, dovrebbe essere vicino ai 30, un risultato più che accettabile considerando che la console è appena all'inizio della sua carriera. Probabilmente in futuro, Nintendo 64 offrirà prodotti migliori e graficamente più complessi, ma per ora **Wave Race** rappresenta un buona base di partenza oltre che un esperienza divertente anche se, visto il prezzo, non troppo economica.

# VOLANDO SULL'ACQUA

**Wave Race** mette a disposizione del giocatore, uno tra i quattro mezzi selezionabili fin dall'inizio. Le moto ad acqua possiedono differenti caratteristiche, riguardo alla manovrabilità, la potenza del motore e cose di questo genere. Prima di ogni gara è possibile modificare questi valori anche se, dopo numerosi tentativi, devo ammettere di non aver notato grandi cambiamenti. Il jetski è un mezzo molto maneggevole ed in mani esperte può prodursi in acrobazie di tutto rispetto. Anche nel gioco, con particolari combinazioni tra pad e tasti, queste sono eseguibili senza troppi problemi, anche se bisogna ammettere che non sono molto utili ai fini della vittoria. Per una guida veloce, è importante mantenere traiettorie precise ma graduali: in caso di sterzate improvvise infatti, il jetski tende a perdere molta velocità, senza contare che il mezzo risente molto del moto ondoso, presente in alcuni stages.



**Ryota Hayami**
Il primo dei quattro mezzi sulla griglia di selezione è il classico personaggio bilanciato, privo di particolari pregi ma anche di difetti. Un buon cocktail tra velocità, tenuta e manovrabilità, che si rivela ottimo per i primi tracciati, ma poco guidabile nei circuiti più stretti ed impegnativi.



**Miles Jeter**
Il terzo personaggio selezionabile possiede la migliore accelerazione del gruppo ed è imprendibile nelle partenze da fermo, oltre a raggiungere una buona velocità di punta. Per contro, il suo jetski è così sensibile ai comandi da risultare pressoché inguidabile.

**Ayumi Stewart**
La ragazza del gruppo risulta senza ombra di dubbio la migliore per l'eccellente controllo del mezzo, veramente bilanciato, maneggevole e guidabile. Questo personaggio è a mio avviso il migliore del lotto, sia per principianti che per esperti, il tutto a scapito di una velocità non elevatissima. Ayumi possiede però un'ottima accelerazione, è agilissima e riesce a cavarsela, anche nelle curve più angolate.



**David Mariner**
Mariner è un individuo molto pesante e, come tale, risente molto della stazza nelle partenze da fermo. Nonostante questo, la velocità della sua acqua-moto è particolarmente elevata, anche se la ridotta manovrabilità lo rende un personaggio a dir poco impegnativo da guidare. In altre parole, la classica palla al piede.



# PRONTI, PARTENZA, VIA!

Una buona partenza a volte può assicurare un certo vantaggio sugli avversari ed è quindi molto importante. Alla linea di partenza è sufficiente premere il tasto dell'acceleratore, non appena sarà dato il segnale di start; in questo modo, il nostro mezzo verrà proiettato in avanti molto velocemente. Migliore sarà il tempismo nel premere il tasto, migliore sarà la spinta generata dal nostro jetski. In seguito, potremo incrementare questo livello in maniera abbastanza semplice: i tracciati infatti sono disseminati di boe, e vincere una singola gara significa anche non sbagliare nemmeno un passaggio durante lo slalom. In caso di errore, il livello di potenza del motore si abbasserà drasticamente, mentre in caso di successo la velocità del mezzo continuerà a salire fino al suo limite massimo.



## TIME ATTACK

**La modalità time-attack permette di gareggiare contro il tempo, anziché gli avversari. Scelta la pista desiderata, il giocatore dovrà compiere un giro, totalizzando il maggior punteggio possibile. Per ottenere punti, il mezzo deve attraversare il più alto numero di anelli possibile disseminati lungo il circuito, ma anche impiegare un tempo ridotto, ed in questo caso i check points regaleranno punti aggiuntivi. Un altro sistema per fare punti è invece quello di compiere spericolate acrobazie, cosa non facile ma estremamente redditizia.**







## COMMENTO

Non sono particolarmente appassionato di giochi di guida, ma in ogni caso **Wave Race** non è certo uno dei migliori rappresentanti della categoria. L'idea alla base del game è abbastanza buona, ma sviluppata in maniera approssimativa e un po' superficiale. Questa è l'impressione che si ricava dopo alcune ore di gioco. Questa volta Nintendo poteva dare di più, ma penso che in vista di **Mario Kart R**, le cose miglioreranno sensibilmente.

Diego

































## COMMENTO



**Wave Race** è indubbiamente un buon titolo, ma considerando le aspettative che il pubblico ripone nel 64 bit di casa Nintendo, il gioco può essere considerato solamente discreto ed in poche parole, niente di così eclatante. Intendiamoci, **Wave Race** è divertente e molto giocabile fin dalle prime partite, ma una volta finito, manca di quel qualcosa che stimola a continuare, per il puro piacere della guida (qualcuno ha per caso presente **Ridge Racer**?). In altre parole, il giocatore è motivato a finire il gioco per gustare il finale ed eventuali sorprese nascoste, ma al di fuori di ciò, non penso che sia un titolo molto longevo. Certo, le piste non sono poche e tra le altre cose, sono molto diverse tra loro, in quanto a conformazione e ambientazione, ma all'atto pratico, sono del parere che quattro ruote appoggiate all'asfalto rappresentino quasi sempre la scelta migliore. Anche graficamente parlando, **WR** non è poi questa gran cosa: i poligoni, gli effetti grafici e la velocità sono presenti, ma da un Nintendo 64 il pubblico si aspetta ben altro. Innanzitutto un maggior numero di poligoni dedicati ai fondali sarebbero ben accetti, senza contare che la nebbiolina presente in molti stages, non fa certo una bella figura. **Wave Race** sembra più che altro un "titolo tappa buchi" o, in altre parole, un diversivo per placare gli animi più affamati, in attesa di bocconi più succulenti. Probabilmente, Nintendo ha voluto sfornare il gioco per colmare il vuoto dopo **Mario** e **Pilotwings**, ma visto il livello qualitativo non eccelso, credo che la casa giapponese, questa volta, non si sia sforzata più di tanto.

Max




CASA PRODUTTRICE
**NINTENDO**

GENERE
**GUIDA**

DISTRIBUZIONE
**IMPORTAZIONE**

VERSIONE
**GIAPPONESE**

NUMERO GIOCATORI
**1-2**

**GRAFICA 84**
▲ Ottime textures e definizione dei poligoni
▼ Numero di poligoni non elevatissimo, oltre a qualche carenza di velocità

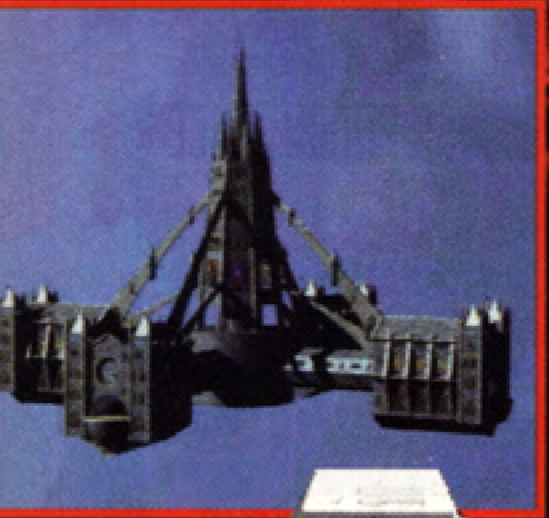
**SONORO 82**
▲ Buoni effetti e musiche

**GIOCABILITÀ 85**
▲ Immediata fin dall'inizio

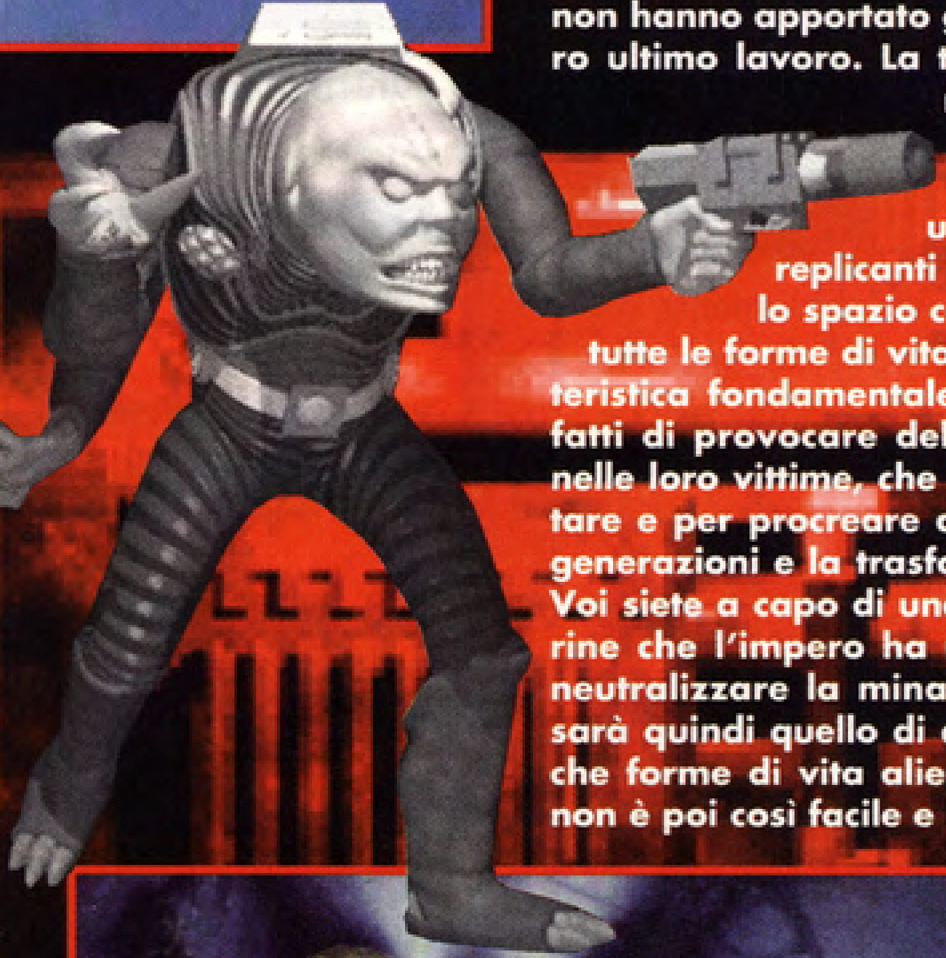
**LONGEVITÀ 80**
▼ Una volta finito, difficilmente lo rigiocherete

**GLOBALE 81**
Un buon titolo senza troppe pretese

# SPACE HULK



**B**asato sul classico Warhammer 40000 della Games Workshop, **Space Hulk** è molto di più di un semplice clone di **Doom.** Si tratta di un gioco dall'alto contenuto strategico che però strizza l'occhio all'azione e ai combattimenti mozzafiato. La versione per Saturn è una trasposizione diretta di quella per 3DO che tanto successo ha riscosso l'anno scorso; i programmatori della Electronic Arts si sono allora ricorda del buon vecchio adagio "squadra che vince non si cambia" e non hanno apportato grosse modifiche a questo loro ultimo lavoro. La trama del gioco vi catapulta nel quarantunesimo secolo, l'Universo è sconvolto dalla minaccia dei Genestealers, una terrificante orda di replicanti che stanno invadendo lo spazio conosciuto distruggendo tutte le forme di vita che incontrano. Caratteristica fondamentale di questa razza è infatti di provocare delle mutazioni genetiche nelle loro vittime, che finiscono poi per diventare e per procreare degli esseri ibridi. Poche generazioni e la trasformazione è completata. Voi siete a capo di una pattuglia di Space Marine che l'impero ha mandato all'attacco per neutralizzare la minaccia: vostro unico scopo sarà quindi quello di debellare queste simpatiche forme di vita aliena. Naturalmente il tutto non è poi così facile e le missioni saranno molto varie, anche se tutte con lo stesso comune denominatore già descritto. Partirete infatti con una serie di missioni di addestramento che vi serviranno per imparare a usare tutte le opzioni a vostra disposizione, passerete poi alle missioni Classic, che sono quelle che erano contenute nell'originale versione PC, e passerete quindi al Campaign Game che comprende le missioni più ostiche e anche agnostiche. Naturalmente potrete registrare la vostra posizione durante la partita e salvarla per poter riprendere il match quando volete. Riuscirete a salvare anche questa volta il genere umano?














## NONSOLODOOM

Come già accennato, **Space Hulk** ha il suo punto di forza nel non essere un pedestre clone di **Doom** ma di caratterizzarsi per una forte componente strategica. Questo principalmente si concretizza nel dover controllare non un solo personaggio ma una intera pattuglia di marines con qualità diverse che si muovono in maniera autonoma sullo scacchiere di gioco. Naturalmente questa non è una cosa facile e per questo avrete bisogno di molta pratica per poter ottenere il massimo dal vostro party. Ciò non vuol dire che non ci sia della pura azione, solo che non è più la componente fondamentale



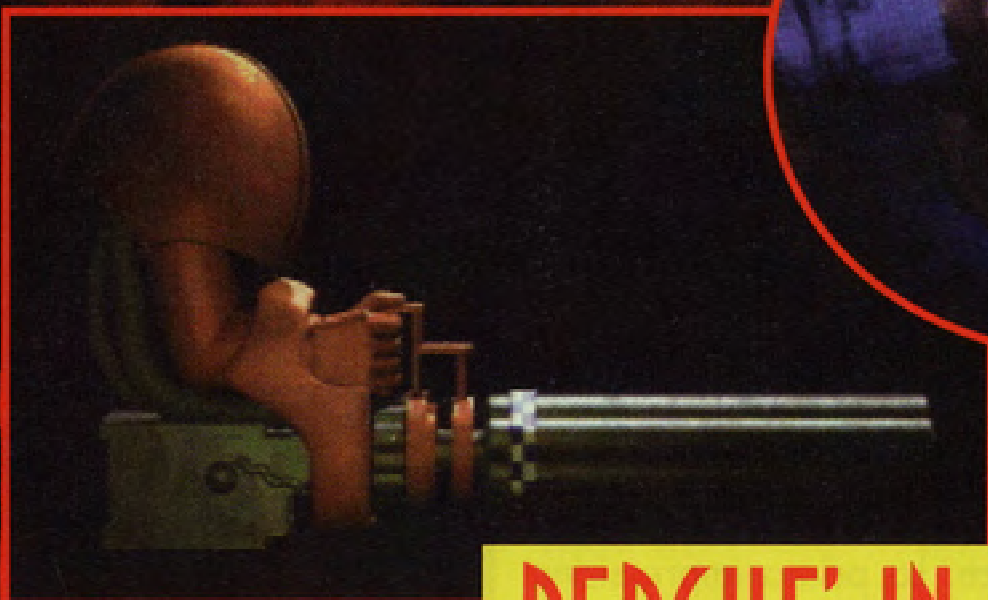




## LA CALMA E' LA VIRTU' DEI FORTI

Premendo il tasto X in qualsiasi momento del gioco entrerete nel menù di pausa e vi verrà mostrata una mappa dell'area di gioco. A questo punto potrete selezionare i diversi marine e impartire gli ordini che dovranno eseguire contemporaneamente al riprendere del gioco. Questo sistema di comandi, molto flessibile e dinamico, permette che gran parte delle missioni vengano svolte attraverso questi ordini impartiti sulla mappa. Dovrete comunque essere veloci in questa operazione poiché avete un tempo limitato e una volta scaduto il gioco riprenderà, che siate pronti o no.









## PERCHE' IN SPACE HULK NESSUNO E' VERDE ?

Durante le diverse missioni vi troverete ad affrontare una molteplicità di situazioni pericolose, in questi casi vi saranno utili tutti i vostri armamenti che principalmente si distinguono in due grosse categorie: quelli da fuoco e quelli per il combattimento corpo a corpo. Iniziamo col vedere i primi:

**STORM BOLTER:** è l'armamento standard, il classico fucile con proiettili esplosivi utile in tutte le occasioni ma non particolarmente devastante.



**HEAVY FLAMER:** questo lanciafiamme rientra nella categoria delle armi pesanti che un solo marine della vostra squadra può portare in ogni missione. Il più comune di questi devastanti aggeggi è appunto questo mastodontico accendino.



**ASSAULT CANNON:** altra arma pesante, è un fucile a ripetizione capace di sparare proiettili esplosivi più devastanti di quelli del bolder.

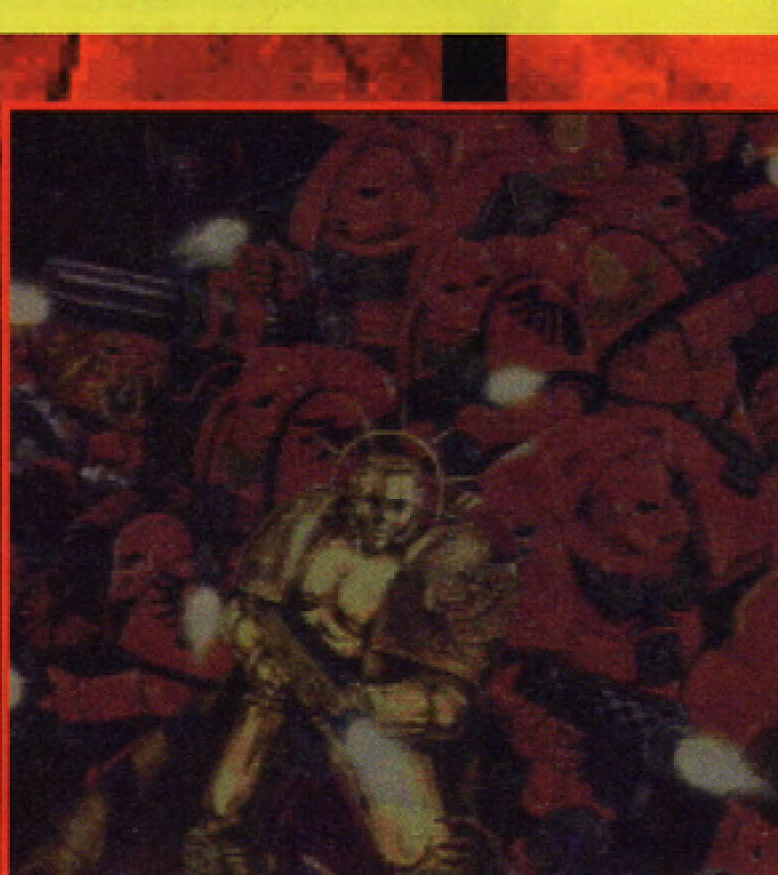


**GRENADE LAUNCHER:** il lancia granate non c'è bisogno che vi spieghi io a cosa serve, vi basti sapere che i giocatori più smaliziati lo usano abbinato al Power Glove.



Per quanto riguarda le armi per il combattimento corpo a corpo sono molto meno fantasiose e più o meno si riassumono tutte in una serie di ammennicoli da applicare sui guanti per aumentarne la potenza. Emblematico l'armamento più classico di questa categoria: il POWER GLOVE, che ricrea un campo di forza intorno al pugno così da renderlo una devastante arma d'offesa.













## COMMENTO

Avevo apprezzato, e molto, la versione 3DO di questo gioco. Non posso che essere quindi contento di vederlo convertito in maniera ottimale anche su Saturn. I punti di forza di **Space Hulk** restano sicuramente la componente strategica e l'interfaccia di comandi davvero intuitiva e comoda. Peccato che la grafica non sia all'altezza delle aspettative, con le potenzialità del 32-bit Sega si poteva fare sicuramente qualche sforzo in più. L'atmosfera che si crea durante le partite è qualcosa di esaltante ed è sempre un'impresa riuscire a portare fuori tutti i vostri marines da una situazione particolarmente complicata. Il gioco ideale per chi è stufo dei soliti cloni di **Doom** e, pur non disdegnando della buona azione devastante, desidera qualcosa che mette più alla prova le proprie capacità di stratega.

*Shogun*

## COMMENTO

Le conversioni da computer di giochi da tavolo non mi avevano mai convinto, fino ad ora, tanto più che sono stato un accanito giocatore della versione board game di **Space Hulk**. Almeno in questo caso però i programmatori della Electronic Arts sono riusciti a farmi superare le mie titubanze. La prima impressione che si trae da questo gioco non è comunque delle più incoraggianti: non si capiscono subito le potenzialità del sistema di controllo e la veste grafica è un po' squallida, con corridoi sempre piani e uno scrolling orrendo. Andando avanti si scoprono però tutte quelle cose che fanno si che **Space Hulk** non sia un semplice clone di **Doom**. L'elemento strategico aggiunge molta profondità al gioco e una volta che ci si è imparato a ottenere il massimo dal sistema di controllo, si crea un'atmosfera unica che non vi consentirà di staccarvi facilmente dal vostro fido joypad. Lo spessore del gioco, con le sue innumerevoli missioni e un ottimo livello di gradazione della difficoltà, assicurano che **Space Hulk** non sarà uno di quei giochi "pesce", quelli che dopo tre giorni cominciano a puzzare. In pratica un prodotto molto interessante che accontenterà coloro non bastano i giochi in cui è sufficiente sparare a tutto quello che si vede.

*Puck*



| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ELECTRONIC ARTS |
| GENERE | STRATEGIA |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |

**GRAFICA 77**
▲ Animazioni e personaggi realizzati con decenza ma niente di più
▼ Scrolling a livello preistorico

**SONORO 84**
▲ I deludenti stacchi musicali sono compensati da effetti digitalizzati di gran classe

**GIOCABILITÀ 92**
▲ Un gioco di strategia davvero completo e intrigante, con una ambientazione molto azzeccata
▼ Non è certo un giochino adatto a i principianti

**LONGEVITÀ 93**
▲ Le missioni sono davvero molte e il livello di difficoltà è sempre dosato alla perfezione
▼ Varietà delle missioni non particolarmente eccelsa

**GLOBALE 87**
Una perfetta combinazione di azione e strategia, peccato per la grafica non certo impeccabile

## COME SI AMMANETTA UN GENESTEALER?



**Sfortunatamente i Genestealers non sono gli unici avversari che vi troverete ad affrontare in questo gioco, e non sono neppure i più ostici. Ecco comunque tutti i personaggi e interpreti dei vostri incubi peggiori:**

**GENESTEALERS**
Sono gli avversari più comuni, dotati di una corazza piuttosto resistente e di una velocità non indifferente: cercheranno di eludere i vostri colpi per arrivare al combattimento corpo a corpo, in cui far valere le proprie sei braccia.

**IBRIDI**
Si tratta di contaminati ai primi stadi, hanno ancora sembianza umana ma il loro comportamento ormai è completamente mutato in alieno. Rispetto ai Genestealers sono più deboli fisicamente ma compensano questo sfruttando la loro natura umana per utilizzare armi da fuoco. Non sottovalutateli.

**MAGUS**
Si tratta di contaminati all'ultimo stadio e, anche se non sono molto frequenti, sono sicuramente gli avversari più ostici. Hanno infatti sviluppato una forza fisica fuori dal comune; come se questo non bastasse, sono pure armati fino ai denti!

**MARINES DEL CHAOS**
Sono quello che rimane di un esercito battuto in passato dall'Impero; queste truppe in rotta si sono alleate con i Genestealers con il solo scopo di farvela pagare. Hanno le vostre stesse potenzialità quindi cercate di liquidarli appena ne avete l'occasione.

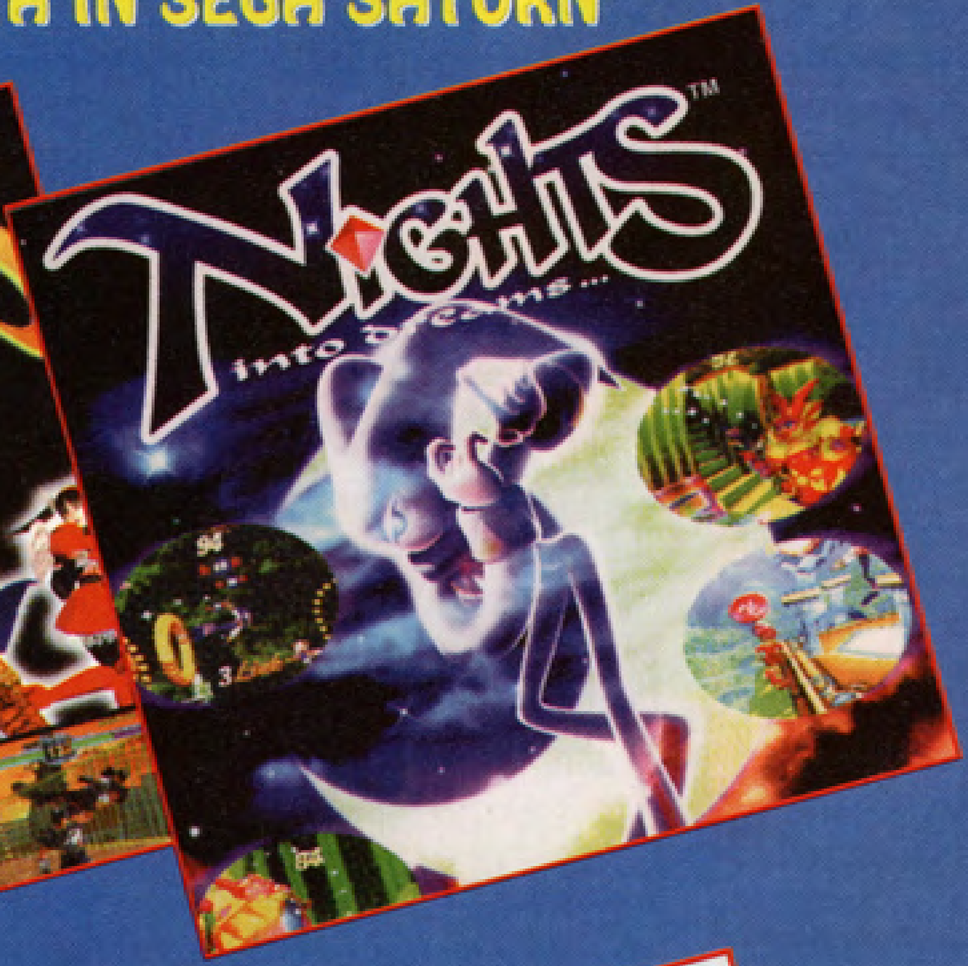
## IN CAMPORELLA COL LADRO GENETICO...

Se non siete svelti e pronti nel liquidare i nemici quando sono a distanza dovrete esibirvi in un ben più complesso combattimento corpo a corpo. Qui avrete bisogno di buoni riflessi e coordinazione perché il susseguirsi dei fatti sarà concitato e avrete poco tempo per agire. Il susseguirsi delle mosse in questo caso è però riassumibile in tre distinte fasi di gioco. Prima di tutto dovete osservare attentamente l'avversario e capire quando questo è a tiro e ha intenzione di attaccare. Dopodiché non buttatevi a testa bassa nel combattimento e aspettate che attacchi, parate il colpo e quindi terminate la sequenza sferrando con decisione il vostro colpo. Il tutto si svolgerà nel giro di pochi secondi e dovrete mantenere la calma se non volete brutte sorprese.

# Games Mania

VENDITA SPECIALIZZATA IN SEGA SATURN






**TITOLI IN USCITA:**
- WAVE RACER
- KILLER INSTINCT 64
- MARIO KART R
- CRUIS'N USA
- BODY HARVEST
- GOLDEN EYE
- BLAST CORPS




| | |
|---|---|
| SATURN JAP | TEL. |
| SATURN USA | TEL. |
| SATURN PAL | TEL. |
| JOYPAD ORIG. | 65.000 |
| MEMORY BACK UP | 99.000 |
| ADATTATORE UNIV. | 59.000 |
| CAVO SCART | 35.000 |
| VOLANTE | 149.000 |
| RIV. SATURN FAN | 30.000 |
| SEGA RALLY | 119.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 99.000 |
| ALIEN TRILOGY | 119.000 |
| DECATHLETE | 119.000 |
| BOMBERMAN | 119.000 |
| DESTRUCTION D. | 129.000 |
| DRAGON BALL Z | 129.000 |
| FATAL FURY 3 | 129.000 |
| EURO 96 | 119.000 |
| FIGHTING VIPERS | 119.000 |
| GUARDIAN HEROES | 99.000 |
| VICTORY GOAL 96 | 99.000 |
| R.BOUT FATAL FURY | 159.000 |
| NBA ACTION | 119.000 |
| ULTIMATE MK3 | 119.000 |
| OLYMPIC SOCCER | 119.000 |
| ROAD RUSH | 119.000 |
| STREET F ALPHA 2 | 119.000 |
| TOSHINDEN URA | 119.000 |
| CASPER | 119.000 |
| EXHUMED | 119.000 |
| NIGHTS | 119.000 |
| WORLD HEROES P. | 119.000 |
| VIRTUAL ON | TEL. |
| SONIC EXTREME | TEL. |
| PUZZLE BUBBLE | 129.000 |
| VIRTUA F. KIDS | 129.000 |
| DARK SAVIOR | 109.000 |
| FIGHTING VIPERS | 129.000 |
| DAYTONA REMIX | TEL. |
| VIRTUA COP 2 | TEL. |
| MANX TT | TEL. |
| TOMB RAIDER | 119.000 |

CHIAMA PER LE NOVITÀ E PER I TITOLI NON IN LISTINO

## VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
## PER ORDINI O INFORMAZIONI:

# 06/9111705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)



Dove finisce il gioco e inizia la simulazione? Questa domanda, che in passato più volte ci siamo posti in relazione a videogiochi di vario genere, questa volta è il caso di farla per **Pro Pinball**, che promette di rivoluzionare il vostro modo di vedere le conversioni di flipper su console. I programmatori della Empire hanno infatti fatto di tutto per riproporre il più fedelmente e realisticamente possibile il divertimento classico del buon vecchio gioco da bar a cui si divertivano già i nostri genitori. Mentre negli altri prodotti del genere si è sempre posto l'accento sulla componente fantastica o comunque spettacolare, qui si punta tutto sul realismo a discapito magari di cose come sottogiochi o combinazioni fantascientifiche a cui eravamo abituati. Certo non si tratta di un flipper spartano, e pure in **Pro Pinball** sono presenti tutta una serie di evoluzioni da far compiere alla vostra pallina che vi terranno occupati un bel po' prima di eseguirle alla perfezione; il tutto è visto in un'ottica particolare, come se non fosse quello il fulcro del gioco ma appunto il rappresentare più nitidamente cos'è un flipper. A supporto di un tale sforzo di concept c'è anche da registrare un'ottima realizzazione tecnica che ci propone il miglior 3D che fino ad ora c'è capitato di vedere in giochi del genere. Il vero problema di questo gioco è però un altro, ovvero il fatto di presentare un solo tavolo. Probabilmente lo sforzo per i programmatori è stato tale da non consentirgli di offrire la varietà che altri prodotti del genere possono vantare e questo è sicuramente l'unico neo di un gioco, oops di una simulazione, che promette veramente di rivoluzionare il vostro modo di giocare il flipper a casa.















## COMMENTO

Non c'è dubbio sul fatto che **Pro-Pinball** sia sicuramente la miglior simulazione di flipper fino ad oggi apparsa sul mercato. Ad una cura tecnica veramente notevole abbina infatti un realismo che difficilmente si ritrova negli altri giochi di questo tipo. Dove gli altri cercano di stupire con tavoli incredibilmente complicati e pieni di combinazioni segrete, **Pro Pinball** risponde con un solo tavolo piuttosto semplice e senza troppi fronzoli ma che ti dà la sensazione di trovarti veramente nell'angolo fumoso di un bar a premere tasti per spedire una pallina metallica verso degli imprecisati bersagli. Resta però un grosso neo su questo gioco che ne pregiudica in buona parte il risultato: si tratta del fatto di presentare appunto un solo tavolo dove invece i suoi diretti rivali, come **True Pinball**, ne possono offrire sicuramente di più. Questo mina infatti la longevità del gioco che alla lunga può risultare ripetitivo. E' e rimane comunque uno stupendo esempio di come andrebbero interpretati i flipper in un videogioco.

Puck

PRO-PINBALL

CASA PRODUTTRICE
**EMPIRE**

GENERE
**FLIPPER**

DISTRIBUZIONE
**IMPORTAZIONE**

VERSIONE
**EUROPEA**

NUMERO GIOCATORI
**1-4**

**GRAFICA** 82
▲ Ricca e piena di dettagli, sia per quanto riguarda i fondali che le animazioni

**SONORO** 90
▲ Una varietà di motivi davvero ragguardevole, tutti di ottima qualità. Degni di nota pure gli effetti

**GIOCABILITÀ** 82
▲ In fondo è sempre un flipper e non si possono pretendere cose sconvolgenti

**LONGEVITÀ** 75
▲ Purtroppo è presente un solo tavolo e questo limita non poco il divertimento

**GLOBALE** 80
Una grandiosa simulazione di flipper, peccato solo che si siano limitati a proporre un unico tavolo

# CHASE HQ PLUS PACK

A quanto pare le software house pensano che le console, soprattutto quelle a 32 bit, siano possedute ormai non solo dai ragazzini ma anche da persone più mature che magari hanno avuto un trascorso di videogiocatori su piattaforme minori. Non si spiega altrimenti l'invasione di vecchie glorie videoludiche che sta avvenendo in questo periodo sia per Saturn che per Playstation. Sono soprattutto le software house giapponesi a sostenere questa tendenza e nel nostro caso ci troviamo davanti a una compilation dalla Taito. I due giochi in questione sono **Chase HQ** e il suo sequel **Special Criminal Investigations.** Si tratta in definitiva di due giochi di guida in cui dovete vestire i panni di eroici poliziotti che inseguono per le strade americane dei pericolosi fuggitivi. Se nel primo caso dovrete limitarvi a cercare di fermare i malviventi facendo uscire la loro macchina di strada, nel secondo potrete risparmiare tempo e ammaccature alla vostra vetture sparandogli direttamente. Non c'è dubbio che si tratti di due conversioni dai coin op praticamente perfette ma resta comunque il fatto che nulla è stato fatto per rendere sia la realizzazione tecnica che la giocabilità più attuali e quindi più competitive con gli altri prodotti del genere sul mercato. Inevitabile quindi che il risultato finale sia letteralmente patetico e la valutazione abbondantemente al di sotto della sufficienza. Sfidiamo anche i fans più accaniti dei giochi in questione a comprarsi questa compilation e provare a dire che si sono divertiti per più di un paio di partite.

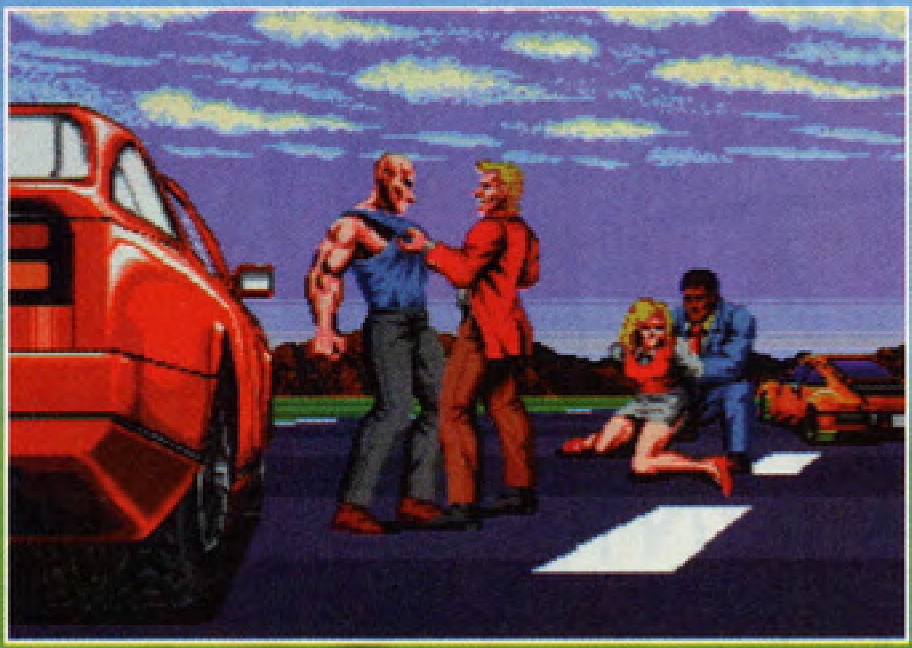
## COMMENTO



Mentre **Bubble Bobble**, sempre della Taito, è il classico esempio di gioco che resiste all'usura del tempo, **Chase HQ** è il perfetto contrario, dimostrando come una simulazione veda azzerarsi il suo divertimento e la sua giocabilità a causa dei progressi tecnici che hanno fatto i videogiochi. Ricordo quando ai tempi questo era uno dei coin op più gettonati nelle sale giochi e di come fosse divertente andare in giro buttando fuori strada i malviventi. Oggi è tutto cambiato e questi due campioni del passato fanno la stessa tenerezza che si può provare vedendo un vecchio atleta che non riesce più ad esprimersi ai livelli di un tempo. Se veramente avete amato questo gioco, l'unico consiglio che posso darvi è di non prendere questa conversione perché non farete altro che rovinarvi il bel ricordo che avete. Ci troviamo davanti a una perfetta conversione di un arcade datato ma sfido chiunque a preferire **Chase HQ** rispetto a una qualsiasi discreta simulazione automobilistica attuale.
















| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | TAITO |
| GENERE | AUTOMOBILISTICO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |

**GRAFICA 47**
Una ottima conversione del coin op ma tragicamente al di sotto degli standard attuali

**SONORO 45**
Il digitalizzato giapponese è fatto così male che potrebbe anche sembrare bergamasco. Per la musica vale un consiglio: abbassate il volume!

**GIOCABILITÀ 44**
Scorrazzare per le strade sfasciando macchine può anche essere divertente, ma non realizzato in questo modo...

**LONGEVITÀ 42**
Solo se siete stati grandi fan dei due coin op dedicherete a questa compilation più di una rapida partita

**GLOBALE 45**
Una ottima conversione di due giochi che sentono inevitabilmente il peso degli anni. Consigliato solo ai più irriducibili fans degli originali



# GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47




SEGA SATURN



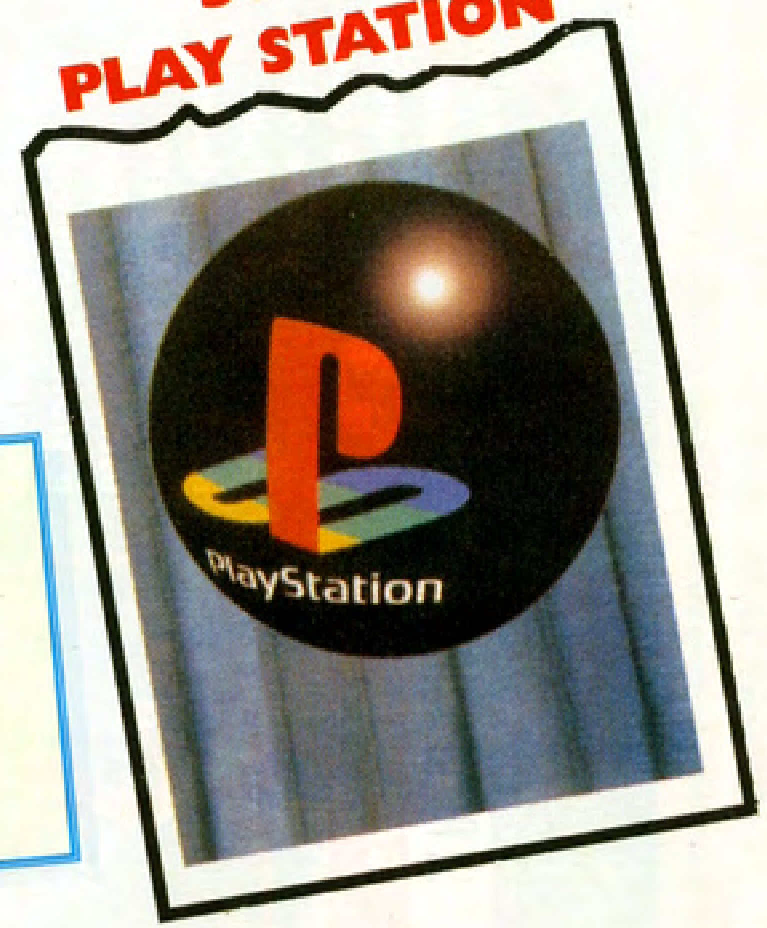

DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES




## GAMES PLAY STATION

| | |
|---|---|
| ANDRETTI RACING | £. 119.000 |
| BUBBLE BOBBLE | £. 89.000 |
| BUST A MOVE 2 | £. 95.000 |
| CASPER | £. 99.000 |
| CRASH BANDICOOT | £. 105.000 |
| DARK STALKER | £. 99.000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | £. 105.000 |
| DIE HARD TRILOGY | £. 109.000 |
| FIFA 97 | £. 105.000 |
| FINAL DOOM | £. 109.000 |
| FORMULA UNO | £. 105.000 |
| INTER, SUPER STAR SOCCER | £. 105.000 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | £. 105.000 |
| NFL 97 | £. 105.000 |
| NHL 97 | £. 105.000 |
| PETER SAMPRAS TENNIS | £. 105.000 |
| PROJECT OVERKILL | £. 109.000 |
| SIM CITY | £. 119.000 |
| TEKKEN 2 | £. 105.000 |
| TIME COMANDO | £. 105.000 |
| TOMB RAIDER | £. 105.000 |
| TUNNEL B1 | £. 105.000 |
| WIPE OUT 2097 | £. 105.000 |
| X MEN CHILDREN OF THE ATOM | £. 105.000 |

SONY PLAY STATION




## GAMES SATURN

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | £. 109.000 |
| CASPER | £. 99.000 |
| DAYTONA CIRCUIT EDITION | £. 109.000 |
| DRAGON HEART | £. 119.000 |
| FIFA 97 | £. 105.000 |
| FIGHTING VIPERS | £. 119.000 |
| MANX T. T. | £. 109.000 |
| PGA 97 | £. 105.000 |
| PROJECT OVERKILL | £. 109.000 |
| SEGA RALLY | £. 119.000 |
| SONIC 3D | £. 119.000 |
| STREET FIGHTER ZERO 2 | £. 119.000 |
| TOMB RAIDER | £. 105.000 |
| TONSHINDEN HURA | £. 119.000 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | £. 99.000 |
| VIRTUA COP 2 | £. 139.000 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | £. 119.000 |
| VIRTUAL ON | £. 109.000 |

**VIENI A TROVARCI**
nel nuovo punto
vendita in
**Via Baracca, 47**
**FIRENZE**



# REAL BOUT
餓狼伝説

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD







Siamo alla frutta, direbbe il buon MBF. Ma mentre lui utilizza questa espressione quando le cose vanno male, in questo caso il significato sta semplicemente nel fatto che anche l'ultimo picchiaduro della serie **Fatal Fury** uscito per Neo Geo è stato finalmente convertito per Saturn. **Fatal Fury Real Bout** è sicuramente il migliore della serie e corregge alcuni gravi difetti dei suoi predecessori, soprattutto di **Fatal Fury 3.** Ma lasciamo queste puntualizzazioni ai commenti per passare a parlare del gioco vero e proprio. Come al solito, ci troviamo di fronte a un picchiaduro "classico", sullo stile di **Street Fighter** per intenderci, dove due personaggi se le danno di santa ragione con l'unico scopo di vincere due incontri su tre. Naturalmente sono state inserite varie tipologie di mosse, dal semplice pugno alla combo per finire con tutte le categorie di Special. Per quanto riguarda le differenze, la prima nota riguarda i personaggi. Per la felicità di tutti gli appassionati del gioco, fanno il loro ritorno personaggi come Kim Kap Hwan, Billy Kane e Duck King. Un'altra novità è la possibilità di poter utilizzare sin dall'inizio i vari Boss e inoltre alcuni dei personaggi "di contorno" (ovvero inseriti tanto per fare numero) sono stati resi più agguerriti e forti. Sfortunatamente anche il livello del computer è stato alzato e personaggi come Geese o Yamazaki sono delle vere gatte da pelare. Da sottolineare che le mosse speciali, come nel caso di Joe Higashi, sono state reinserite (in **Fatal Fury 3** il pugno a ripetizione era stato eliminato) oppure aggiunte. Un'altra novità riguarda invece una possibilità che si era vista solo in produzioni 3D come **Virtua Fighter** o **Tohshinden**. In **Fatal Fury Real Bout** è stata inserito anche il famigerato "Ring Out" (un vero è proprio incubo, soprattutto per BioMassa, NdR). In pratica, distruggendo alcuni oggetti posti ai bordi dell'area di gioco, l'avversario può essere spinto fuori assegnando automaticamente la vittoria. Questo rende il gioco un po' più semplice ma occorre stare molto attenti a questa possibilità poiché anche il computer è in grado di usarla a proprio vantaggio senza contare il fatto che spesso e volentieri si possono realizzare dei veri e propri "suicidi", come nel caso di Blue Mary, la cui mossa speciale prevede un salto talmente lungo che un eventuale calcolo sbagliato sulla distanza potrebbe compromettere l'intero incontro. Sempre riguardo l'area di gioco, occorre sottolineare la possibilità di combattere su tre differenti piani nei quali è possibile muoversi a destra, sinistra, colpire l'avversario o tornare sulla sua stessa linea. Altre opzioni minori del gioco, ma non per questo meno importanti, riguardano le statistiche di gioco e la possibilità di personalizzare le combo. Per quanto riguarda il primo punto, quando si vince un incontro viene dato un giudizio a seconda delle mosse utilizzate e dell'energia rimasta. Questi voti influiranno poi sul giudizio finale del gioco che si avrà solamente una volta battuto anche l'ultimo avversario, alias Geese Howard. La seconda possibilità invece è molto utile perché permette di personalizzare il proprio personaggio creando delle mosse speciali costituite praticamente dai soliti colpi portati in rapida successione. Inutile dire che una combo realizzata bene vuol dire esaurire l'energia dell'avversario in men che non si dica. Ultima nota: i cambiamenti non riguardano solo il gioco e la grafica. Anche le musiche sono cambiate. Oltre a nuovi pezzi, infatti, le vecchie colonne sonore sono state completamente remixate, aggiungendo così un altro punto a favore di questo gioco.






## CARTUCCIA DELLE MIE BRAME...

Anche **Fatal Fury Real Bout** è fornito di un'espansione di memoria. Differentemente da **King of Fighters '95**, però, la cartuccia di **FFRB** è stata prodotta dalla Sega per essere utilizzata anche con altri giochi dei quali venderanno la versione con e senza espansione.



# LUPI FAMELICI

**In Fatal Fury Real Bout ci sono ben 16 (sedici!) personaggi e ognuno ha a disposizione un considerevole numero di mosse speciali e non. Insomma ce n'è davvero per tutti i gusti.**

### TERRY BOGARD



Eroe carismatico della serie. Suo padre fu ucciso da Geese Howard e, da allora, vive solo per vendicarsi. Ha sconfitto Geese nel primo **Fatal Fury** ma non ha smesso di combattere anzi, vaga per il mondo alla continua ricerca di nuove sfide. La sua tecnica di lotta è molto personale e comprende pugni, calci e prese. Le mosse speciali di Terry sono tra le più spettacolari ed efficaci, in grado di fronteggiare ogni situazione; in particolare il Power Geyzer e il Triple Geyzer sono tra le più potenti Super Special di tutto il gioco.

### ANDY BOGARD



Fratello di Terry, ha sempre vissuto con l'unico scopo di superare il fratello. Egli, infatti, aveva affrontato Geese riportando solo una dolorosa quanto umiliante sconfitta e da allora ha continuato ad allenarsi raggiungendo livelli di abilità incredibili. Come tecnica di lotta usa il Koppo Ken, stile dai movimenti eleganti ma veloci e potenti. Le sue mosse speciali possono essere paragonate, come efficacia, a quelle del fratello e le super special possono colpire a distanza anche se è facile evitarle.

### JOE HIGASHI



Amico intimo dei fratelli Bogard e compagno nelle loro avventure. Campione mondiale di Thai Boxe, ha una tecnica che non si può certo definire un esempio di eleganza ma vi assicuro che lascia ben poco spazio agli avversari. Le mosse speciali sono incredibilmente veloci e le Super Special coprono addirittura tutto lo schermo.

### KIM KAP WHAM



Il fatto che in **Fatal Fury 3** non sia stato compreso questo personaggio ha suscitato un tale putiferio tra gli appassionati che la SNK lo ha dovuto reinserire per forza dotandolo, oltretutto, di nuove e incredibile mosse. Il suo stile di Tai Kwon Do è decisamente spettacolare grazie alle varie tecniche di calcio, mentre le sue mosse speciali gli attribuiscono una capacità di difesa altissima. Kim è infatti il classico personaggio che, usato da mani esperte, diventa "intoccabile". Le Super Special, infine, sono tra le più rischiose da eseguire ma tolgono tanta di quell'energia all'avversario da rendere Kim uno dei personaggi d'oro del gioco.

### DUCK KING



Avete mai visto un personaggio combattere usando la Break Dance? No? Beh, Duck King è uno di questi. Non ha un gran passato, combatte solo per soldi ma bisogna ammettere che ha un'ottima velocità. Purtroppo le sue mosse speciali sono difficili da eseguire, soprattutto le Super Special, e questo ne fa uno dei personaggi meno quotati.

### MAI SHIRANUI

Ci mancavano proprio le grazie di questa donzella. Mai è la fidanzata di Andy e il suo stile si basa su tecniche Ninja. E' il classico personaggio veloce ma dal-



la forza piuttosto scarsa e questo vale anche per le mosse speciali.

### SOKAKU MOCHIZUKI

La prima volta che ho visto questo personaggio l'ho scambiato per Kim Kap Wham, poi ho visto che usava dei Nunchaku e ho pensato fosse parente di Bruce Lee. Tuttavia, Sokaku ha il grande vantaggio della velocità e della potenza ma il grande difetto di poter essere colpito durante la realizzazione delle mosse. E' quindi il classico personaggio per esperti ma se siete novizi di **Fatal Fury** allora lasciatelo perdere.

### BOB WILSON



Questo personaggio è un allievo di una vecchia conoscenza di **Fatal Fury**, Richard Mayer, e usa un'arte di combattimento poco conosciuto, il Capoeira. Per la cronaca, quest'arte è stata sviluppata dagli schiavi sud-americani e si basa principalmente su tecniche di gambe, visto che avevano le mani legate. Il Capoeira sconvolge completamente il concetto di arti marziali in quanto, mentre "normalmente" lo scopo è quello di raggiungere uno stato di perfetto equilibrio tra mente e corpo, nel Capoeira si praticano alcuni riti di preparazione per alterare la percezione della realtà e raggiungere uno stato quasi mistico.

### HON FU



Alquanto misterioso, Hon Fu sembra più uno stregone che altro e usa per lo più arti magiche per combattere i suoi avversari.

### BLUE MARY



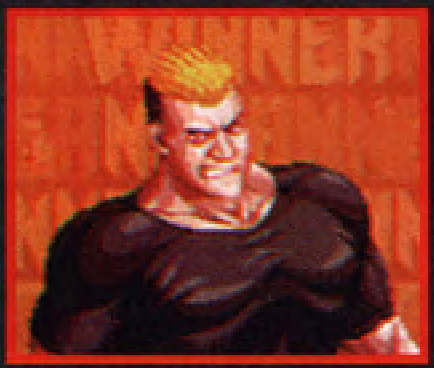
Un'altra provocante donzella. Blue Mary è una poliziotta americana che combatte in questo torneo per indagare su alcuni misteri riguardanti la figura di Geese Howard. Lo stile di lotta di Mary è una variante del Judo: i suoi colpi si basano infatti su prese effettuate con grande velocità. Inutile dire che questo personaggio ha buone probabilità di entrare nel cuore degli appassionati di Fatal Fury e sicuramente la rivedremo altri titoli SNK.

### FRANCO BASH



Questo Kick-Boxer Italiano è un vero e proprio gigante, lento ma dotato di forza devastante. Come Kim Kap Wham, non possiede attacchi a distanza ma nel corpo a corpo è una vera furia.

### RYUJI YAMAZAKI



Più che un lottatore sembra il classico bullo del Liceo anche se, differentemente dal bullo che poi si rivela sempre essere un semplice buffone, Yamazaki è uno dei personaggi più fetenti del gioco, specializzato nel prendere di sorpresa l'avversario.

### JIN CHON SHU

Shu è poco più di una bambina ma dotata di straordi-



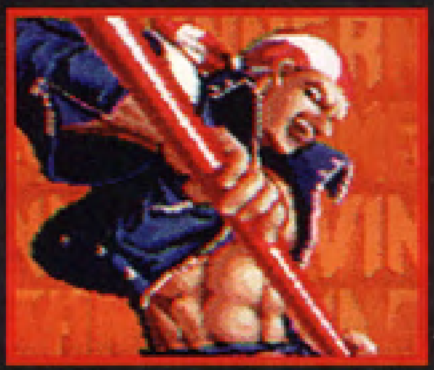
nari poteri. Della sua storia non si sa molto, ma è in grado di spostarsi e colpire con grande velocità, anche a distanza.

### JIN CHON REI



Rei è il fratello di Shu e anche lui possiede notevoli poteri di natura mistica che lo rendono praticamente identico alla sorella.

### BILLY KANE



Un altro atteso e gradito ritorno. Billy è uno dei personaggi più forti della saga di **Fatal Fury**. Maestro nell'arte del bastone, Billy è in grado di eseguire mosse con grande velocità e, grazie a esso, di colpire a ripetizione l'avversario anche a distanza.

### GEESE HOWARD



Il mega cattivo del gioco, nemico giurato di Terry Bogard, forte, veloce e tenace. Geese ha mosse incredibilmente potenti ed è decisamente un osso duro da battere.




## COMMENTO



Dopo aver visto **Fatal Fury 3**, ero molto diffidente nei confronti di questo seguito ma, una volta vista la cartuccia, si sono riaccese in me le speranze. In effetti, il gioco è molto migliorato, sia dal punto di vista grafico che per quanto riguarda la giocabilità. I personaggi sono molto più definiti rispetto al predecessore e si muovono in maniera molto fluida. Dal punto di vista della longevità, il fatto di poter scegliere tra ben sedici personaggi e di avere a disposizione un sacco di mosse e possibilità come il Ring Out lo portano decisamente a livelli di **SFA2** anche se ritengo il titolo Capcom un pelino superiore a questo. **FFRB** rimane tuttavia un ottimo gioco, e se siete rimasti, giustamente, delusi da **Fatal Fury 3** allora non rimarrete che soddisfatti di questo seguito.

*Diego*










## COMMENTO



Francamente non riesco a capire perché i programmatori della SNK non abbiano deciso di inserire da subito la cartuccia insieme a **Fatal Fury 3** e di inserirla solo in **Real Bout**. Posso capire i costi dell'espansione, ma francamente preferirei spendere un po' di più per un bel gioco piuttosto che andare sul risparmio ritrovandomi, però, un titolo mediocre tra le mani. Fortunatamente con **Fatal Fury Real Bout** hanno pensato proprio questo, e il risultato è un bellissimo picchiaduro, realizzato a regola d'arte, vario e, soprattutto, giocabile. Peccato solamente che non abbiano previsto (almeno per il momento) di commercializzarne una versione che sfrutti la cartuccia di **King of Fighters '95** ma considerando che l'espansione di **FFRB** è stata realizzata con la Sega stessa proprio per poterla usare con altri titoli, allora possiamo dire che **FFRB** non è solo un gran gioco ma anche una vero e proprio "upgrade" del Saturn e, per questo, da acquistare assolutamente.

*Bio Massa*







REAL BOUT

| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | SNK |
| GENERE | PICCHIADURO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

**GRAFICA** 93
▲ Colorata e animata in maniera perfetta

**SONORO** 90
▲ Musiche da CD ed effetti sonori "puliti"

**GIOCABILITÀ** 84
▼ Dopo **Fatal Fury 3** ero molto scettico...

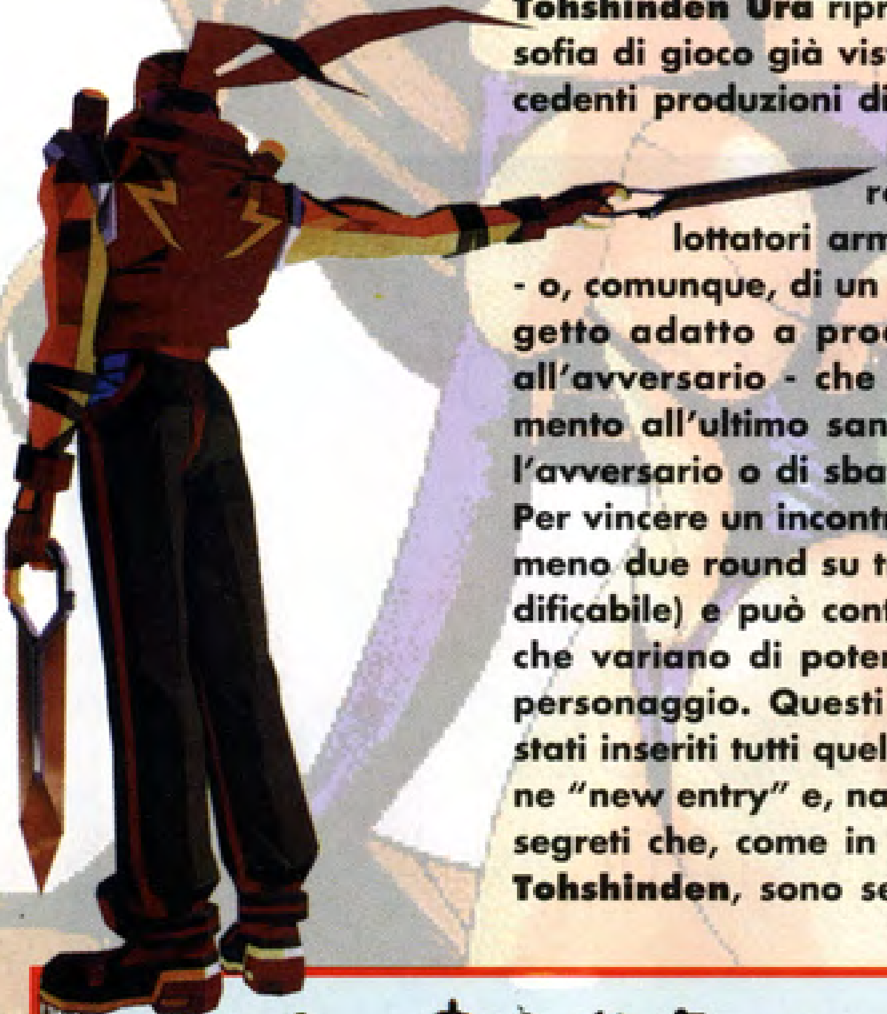
**LONGEVITÀ** 93
▲ ...ma fortunatamente mi sono dovuto ricredere

**GLOBALE** 91
Un ottimo picchiaduro anche se non raggiunge ancora i livelli di **Street Fighter Alpha 2** e dello stesso **King of Fighters '95**



SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER LA CARTUCCIA

# 闘神伝 Ultimate Revenge Attack URA

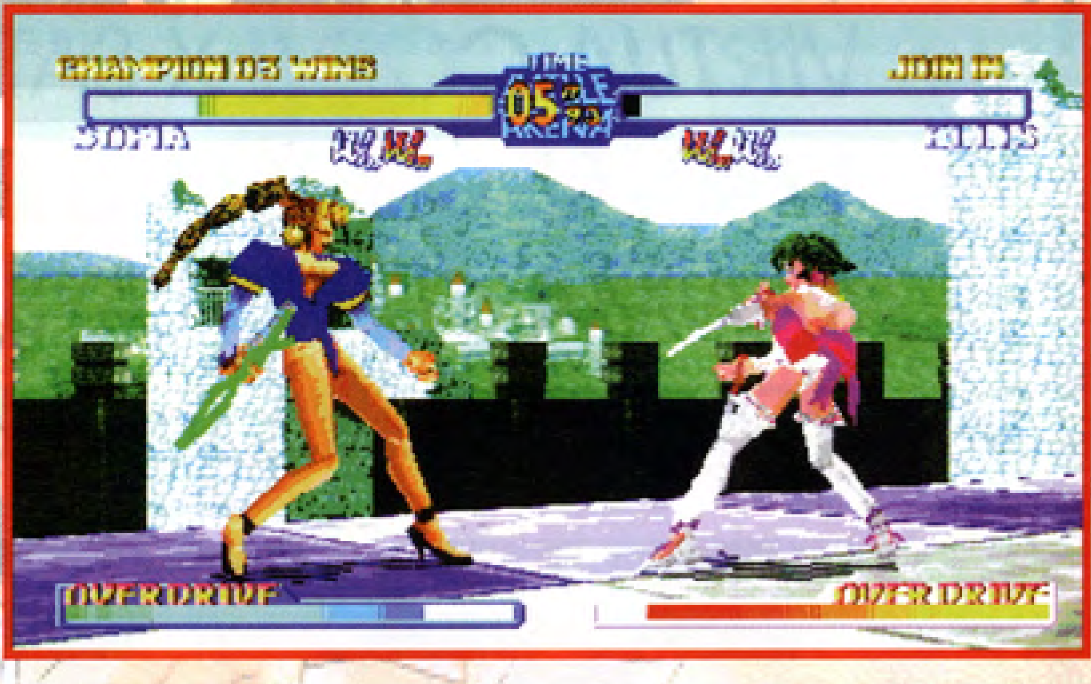


Terzo capitolo della serie **Battle Arena Tohshinden** ed ennesimo picchiaduro tridimensionale che appare per la console Sega.
**Tohshinden Ura** riprende la filosofia di gioco già vista nelle precedenti produzioni di questo tipo, ovvero con due lottatori armati di spada - o, comunque, di un qualsiasi oggetto adatto a produrre danno all'avversario - che si scontrano in un combattimento all'ultimo sangue, cercando di mettere KO l'avversario o di sbatterlo fuori dall'area di gioco. Per vincere un incontro il giocatore deve vincere almeno due round su tre (parametro, tra l'altro, modificabile) e può contare su colpi e mosse speciali che variano di potenza e velocità a seconda del personaggio. Questi ultimi sono moltissimi: sono stati inseriti tutti quelli dei precedenti capitoli, alcune "new entry" e, naturalmente, i soliti personaggi segreti che, come in tutti gli episodi della serie di **Tohshinden**, sono sempre presenti in numero impressionante. Rispetto ai predecessori, questo nuovo episodio della serie si differenzia subito per il fatto che il gioco è in alta risoluzione (lo potete notare dal leggero tremolio dello schermo) e, quindi, molto più definito e bello da vedere. In effetti, grazie a questa particolarità, scompaiono molti difetti dei precedenti capitoli dovuti proprio alla bassa risoluzione mentre, con **Tohshinden Ura** si sono raggiunti dei livelli grafici paragonabili a **Virtua Fighter II** o al più recente **Fighting Vipers**.



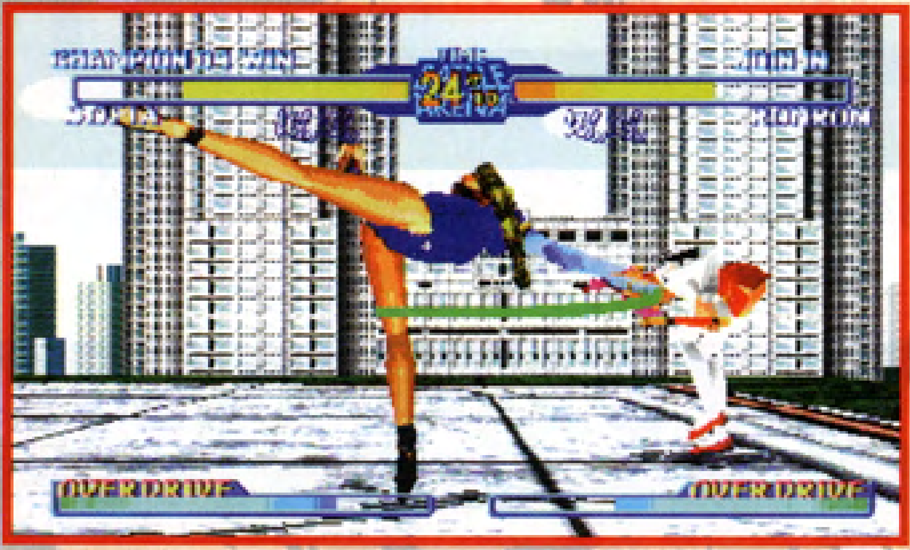















## MODERNI SAMURAI

Come ho accennato prima, i personaggi di **Tohshinden Ura** sono molto numerosi. Tra questi ricompaiono delle vecchie conoscenze e alcuni nuovi personaggi. Ritroviamo, quindi, i due protagonisti carismatici della serie Eiji e Kayin, che possono essere tranquillamente paragonati a Ryu e Ken di **Street Fighter**. Rispettivamente di nazionalità giapponese e inglese, questi due personaggi sono armati di spada e possiedono tecniche e caratteristiche fisiche adatte principalmente a chi si trova a giocare con questo gioco per la prima volta. Sofia, donzella russa armata di frusta e molto veloce nei movimenti. Rungo, gigante americano armato di un enorme mazza di pietra, ha una forza fisica spaventosa ma, purtroppo, è incredibilmente lento. Duke, francese lento nei movimenti ma dotato di tecniche incredibilmente potenti. Ellis, danzatrice turca dai movimenti veloci e particolarmente aggraziati. Mondo, armato di lancia. Fo, vecchietto ultracentenario dagli artigli più affilati di Wolverine e Tracy, poliziotta americana dotata di letali tonfa oltre che di altri interessanti attributi. La prima delle nuove entrate è Ron Ron, che non è il rumore di un gatto che fa le fusa ma di una manza stratosferica, velocissima e particolarmente abile nell'uso di un bastone per poi passare al misterioso Ripper, veloce, potente e molto abile nell'uso di due strane spade a impugnatura ad anello. Inutile dire che si tratta di uno dei personaggi più forti del gioco.

## COMMENTO



Credo che **Tohshinden Ura** possa essere considerato il miglior picchiaduro tridimensionale disponibile per Saturn. Dal punto di vista tecnico non ha nulla da invidiare a titoli come **Virtua Fighter 2** o **Fighting Vipers**, grazie alla grafica in alta risoluzione, veloce e senza particolari difetti tipo poligoni che scompaiono misteriosamente nel nulla o peggio. Il sonoro, fortunatamente, è di ottima fattura ma non è una novità. Il punto forte di **Tohshinden Ura** rimane, tuttavia, la giocabilità. Ci sono molti personaggi, ognuno diverso dall'altro (o quasi) per quanto riguarda caratteristiche fisiche e tecniche di combattimento e questo vuol dire non rischiare di annoiarsi dopo cinque minuti che si è accesa la console perché i vari avversari sono troppo facili da battere o basta sempre la solita mossa per metterli subito KO. Senza contare i vari personaggi segreti che aumentano considerevolmente la longevità globale del gioco e la voglia di vincere la sfida all'ultimo trucco lanciata dai programmatori ogni volta che inseriscono un cheat-mode. Per dirla breve, **Tohshinden Ura** è un gioco decisamente bello da vedere e giocare, insomma, vale la pena di darci un occhiata.

**Bio Massa**













| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | TAKARA |
| GENERE | PICCHIADURO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

## COMMENTO



**Tohshinden Ura** è il miglior titolo di questo genere disponibile per la console Sega e bisogna ammettere che, rispetto ai suoi predecessori, ha subito dei notevoli miglioramenti tecnici. La grafica è sicuramente il fiore all'occhiello del gioco, grazie alle sequenze in Full Motion Video inserite e alla grafica colorata e in alta risoluzione. Fortunatamente, però, i miglioramenti non sono solo estetici: anche la giocabilità ha subito un notevole salto di qualità grazie ai numerosi personaggi e alle numerose opzioni inserite. Tra colpi normali, prese, mosse speciali, combo e super special, ogni personaggio ha a disposizione un campionario di movimenti che super di gran lunga quello di **Virtua Fighter 2** e rivaleggia tranquillamente con titoli del calibro di **Tekken 2**... Beh, magari non proprio tranquillamente ma vi assicuro che ci si avvicina parecchio. Resta il fatto che **Tekken** per la console Sega non è attualmente disponibile e di conseguenza, dovendo trovare un sostituto, direi che **Tohshinden Ura** è sicuramente la scelta più appropriata.

**Diego**

**GRAFICA 93**
▲ Alta risoluzione, colorata e incredibilmente fluida. In pratica la "chicca" del gioco

**SONORO 85**
▲ Effetti nella norma e musiche frenetiche

**GIOCABILITÀ 88**
▲ L'impatto iniziale è notevole, soprattutto, grazie alla grafica

**LONGEVITÀ 92**
▲ Realizzazione tecnica ottima più giocabilità alta uguale tanto divertimento

**GLOBALE 89**
Sicuramente uno dei migliori picchiaduro tridimensionali disponibile per Saturn

# NHL® POWERPLAY









Anche se in Italia il movimento hockeystico non sta certo attraversando un buon periodo, in America è tutta un'altra cosa e la National Hockey League, più in forma che mai, ha da poco iniziato la sua nuova stagione. Anche gli appassionati di questo sport fremono ed era inevitabile che qualche nuova simulazione uscisse sul mercato, tanto più che giochi del genere per Saturn non ce ne sono poi molti. **Powerplay**, che prende il nome da una situazione di gioco in cui una squadra dispone di una superiorità numerica in seguito a una espulsione temporanea di un avversario, era atteso da parecchio tempo. A detta dei programmatori, il ritardo nell'uscita è stato dovuto soprattutto al perfezionamento dell'intelligenza artificiale ma, fin dalla prima partita, si nota che nessun particolare è stato lasciato al caso. Alla Virgin si vantano comunque che la difficoltà complessiva si adatti alle capacità del giocatore o, per meglio dire, della squadra da lui scelta. Potrete migliorare progressivamente la vostra padronanza e la vostra abilità trovando sempre avversari alla vostra altezza. **Powerplay** rappresenta una intelligente soluzione sia per coloro che vogliono simulazioni hockeystiche dall'alto contenuto agonistico sia per i puristi del bel gioco, che invece prediligono le giocate di classe e di velocità, visto che il gioco miscela una ottima giocabilità istantanea con un'altrettanto buona gestione tattica del gioco, come dimostrano anche le opzioni di coaching. Essendo una simulazione ufficialmente sponsorizzata dalla NHL, ci trovate tutte le 28 formazioni originali del campionato nord americano e in aggiunta a queste anche 16 team nazionali che riguardano non solo le nazioni storicamente più forti. Una simulazione a tuttotondo che lascia anni luce indietro **NHL All Star Hockey**.






















## TIME OUT PER NOI

Negli intervalli fra i tre periodi, o nei time out che potete comunque chiamare nei momenti di difficoltà, potrete svolgere diverse operazioni. Naturalmente si parte dalle statistiche di gioco che, come vuole lo sport americano, sono sempre dettagliatissime e prodighe di informazioni più o meno utili sull'economia di gioco. Ma in **Powerplay** potete fare ben altro in quanto è presente un'ampia sezione di coaching della propria squadra in cui potrete realmente influenzare le tattiche di gioco. Oltre a selezionare gli schemi di gioco da applicare in campo, che non sono facili da spiegare a parole ma molto più intuitivamente si possono apprendere sulle classiche lavagnette, potrete selezionare la vostra intensità agonistica di gioco e decidere se tenere una squadra più coperta in difesa oppure spregiudicata e tutta votata al contropiede e all'attacco. Pur ammettendo che queste cose in qualche modo influenzano la partita bisogna dire che ben difficilmente vi consentiranno di capovolgere o influenzare decisamente le sorti di un incontro.







## COMMENTO



Se volete una simulazione di hockey sul Saturn avete poche alternative: o questo gioco o **NHL All Star Hockey**. Se però considerate che **Powerplay** è più giocabile, più divertente e nettamente più bello da vedere, vi rendete conto anche voi che non c'è battaglia. Essere meglio del diretto rivale può però non bastare per essere considerata una buona simulazione. Fortunatamente alla Virgin hanno fatto come si deve il proprio lavoro e, oltre a battere la concorrenza, sono anche riusciti a produrre un gioco che secondo me rimarrà a lungo il metro di paragone delle simulazioni di questo tipo sul 32 bit della Sega. Particolarmente mi hanno colpito due cose: la prima è che la giocabilità è un perfetto bilanciamento fra azione frenetica e gioco tattico e che, soprattutto, non ci sono quei lunghissimi stacchetti di organetto che ci assillavano invece in **All Stars Hockey**. Scherzi a parte, **Powerplay** è un prodotto completo sotto tutti gli aspetti e realizzato con grande cura; solo se giocato per lunghi periodi da soli contro il computer può risultare ripetitivo.

*Puck*

## COMMENTO



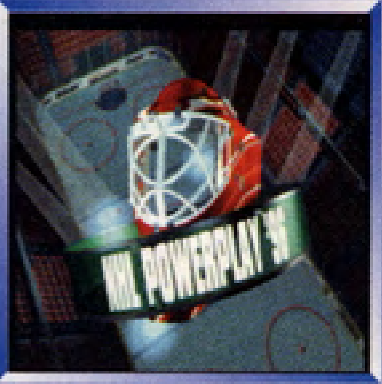
Era da tanto tempo che aspettavamo questa simulazione della Virgin e bisogna dire che l'attesa è stata ben ripagata: mancava infatti sul Saturn un gioco di hockey di questo livello, completo e divertente, vario e ben realizzato. Rispetto all'hockey della Sega di un anno fa rappresenta sicuramente un grande passo avanti, soprattutto tecnicamente. Lo scrolling è molto fluido e la scelta dell'inquadratura di gioco è particolarmente agevole e flessibile, consentendo di giocare sempre con la visuale che più si addice al proprio stile di gioco. Quello che però desta il maggiore entusiasmo è il sistema di controllo che consente fin dalla prima partita tutta una serie di movimenti basilari con la massima facilità. Non ci si ferma però qui poiché con l'aumentare dell'esperienza riuscirete a diventare sempre più padroni del ghiaccio ed eseguire schemi sempre più complessi e spettacolari. Il massimo per chi ama l'hockey ma anche per chi vive di pane e simulazioni sportive.

*Shogun*










**CASA PRODUTTRICE**
VIRGIN

**GENERE**
SPORTIVO

**DISTRIBUZIONE**
IMPORTAZIONE

**VERSIONE**
AMERICANA

**NUMERO GIOCATORI**
1-4

**GRAFICA** 87

▲ Il ghiaccio è davvero realistico e le animazioni dei personaggi sono fluide e ben realizzate
▼ Definizione grafica dei giocatori non eccezionale

**SONORO** 82

▲ Le musiche di accompagnamento, discrete e mai invadenti, combinate con i buoni effetti sonori accrescono l'atmosfera della partita

**GIOCABILITÀ** 89

▲ Non vi troverete mai a muovervi a casaccio per il campo grazie a un controllo pressoché totale sulla vostra squadra

**LONGEVITÀ** 85

▲ Se siete patiti di stecca e dischetto non vi stancherete facilmente di **Powerplay**
▼ Da soli l'interesse cala

**GLOBALE** 87

Facile da imparare, difficile da padroneggiare. Sicuramente la migliore simulazione hockeystica mai uscita per Saturn

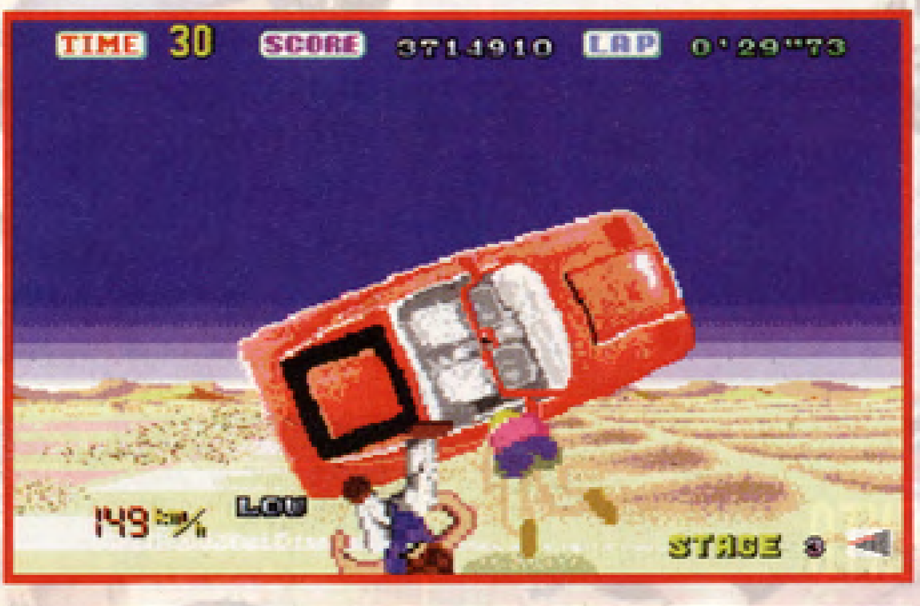


SI RINGRAZIA
**CONSOLE GENERATION PER IL CD**



# Out Run

Continua la collana dei Sega Ages dedicata ai classici coin-op che hanno fatto la storia della rinomata società nipponica. Il nuovo volume di questa attesa serie è dedicato ad **Out Run**, uno storico gioco di guida uscito nel 1985 sconvolgendo il mondo videoludico grazie alla sua grafica, per l'epoca, strabiliante ed alla sua coinvolgente colonna sonora. Uno dei suoi elementi più caratteristici rimaneva comunque la possibilità di scegliere percorsi differenti prima di ogni check point per un totale di quindici ambientazioni diverse. Le varie locazioni percorribili variavano dagli splendidi ed assolati paesaggi californiani alle desolate e polverose lande desertiche statunitensi. Oltre che possedere un dettaglio grafico ragguardevole, i vari percorsi vantavano improvvise salite che diminuivano drasticamente la vostra visuale o ripide discese che incrementavano sensibilmente la vostra velocità. A seconda dei percorsi scelti si raggiungevano cinque traguardi differenti contrassegnati da altrettante lettere dell'alfabeto. Tutto questo forniva una varietà di gioco vista raramente in una simulazione automobilistica, aumentando drasticamente quindi la longevità del gioco. L'ultima ragguardevole caratteristica che questo coin-op possedeva era la notevole sensazione di realismo che riusciva ad infondere al giocatore grazie ad alcune particolari soluzioni sia grafiche, come l'erba e la sabbia che si sollevavano quando si usciva di strada, sia meccaniche. **Out Run** infatti vantava un particolare sistema che provocava sussulti e vibrazioni del volante quando si usciva di pista e, nei cabinati più costosi, il movimento dell'intero posto di guida che replicava gli spostamenti effettuati dalla vettura nel gioco.









## COMMENTO



Questa conversione di **Out Run** dimostra che vi sono molti titoli dei bei tempi andati che non sfigurano assolutamente anche ai giorni nostri, a patto però che siano convertiti fedelmente. Questo è senza dubbio il caso della versione di **Out Run** per Saturn che non si limita solo ad assomigliare alla sua controparte a gettoni ma la batte decisamente in frenesia e velocità. Chi acquisterà questo ennesimo titolo dei Sega Ages si troverà quindi in mano una conversione praticamente perfetta e curata in ogni suo minimo particolare, dalle varie opzioni di scelta di difficoltà alla possibilità di giocarlo nella versione giapponese o occidentale. Particolare cura è stata soprattutto posta per le splendide musiche di Hiro, qui presenti sia nella loro versione occidentale sia in un nuovo arrangiamento che meglio sfrutta le notevoli capacità sonore del Saturn. Un classico da non perdere quindi, per chiunque amasse il coin-op originale.

Diego



CASA PRODUTTRICE
**SEGA**

GENERE
**GUIDA**

DISTRIBUZIONE
**IMPORTAZIONE**

VERSIONE
**GIAPPONESE**

NUMERO GIOCATORI
**1**

**GRAFICA 82**
▲ Praticamente identica all'originale
▼ Nell'era di **Sega Rally** e **Ridge Racer** a qualcuno potrà sembrare un po' obsoleta

**SONORO 85**
▲ Le splendide musiche di **Out Run** qui sembrano ancora più emozionanti e coinvolgenti

**GIOCABILITÀ 80**
▲ L'aumentata velocità lo rende ancora più divertente e frenetico dell'originale

**LONGEVITÀ 75**
▲ Quindici ambientazioni lo rendono discretamente vario e longevo

**GLOBALE 80**
Se c'è un titolo dei Sega Ages da non perdere, questo è proprio **Out Run**!


SPORT CITY
EXHIBITION
VIRTUAL SPORT CITY
FIERA DI MILANO 27 NOVEMBRE - 1 DICEMBRE 1996
SALONE DELLE ATTREZZATURE, DEGLI ACCESSORI, DELL'ABBIGLIAMENTO PER LO SPORT E IL TEMPO LIBERO
LO SPORT MULTIMEDIALE TRA LE CENTO DISCIPLINE SPORTIVE PRESENTI A SPORT CITY
VIRTUAL SPORT CITY: un'isola multimediale dove sfidare i grandi Campioni, provare nuovi giochi, tentare record prestigiosi.
E ancor più: l'occasione per lasciarsi guidare dalle nuove tecnologie all'apprendimento veloce di sport mai praticati prima, in un vero e proprio allenamento virtuale.
CHE COS'È SPORT CITY EXHIBITION?
È l'appuntamento con lo Sport ed il Tempo Libero che in Fiera Milano coinvolgerà Aziende e grande pubblico in una nuova formula fieristica.
È grande spettacolo sportivo interattivo.
E a SPORT CITY... • Virtual Sport City • Salone dello Sci e degli Sport Invernali • SAMCO Salone delle Arti Marziali e della Cultura Orientale • Calcio • Nuoto • Atletica • Basket • Salone del Pattinaggio • Salone del Fitness Beauty & Wellness • Nutrition & Sport • Golf City • Salone del Camping, dell'Avventura e del Tempo Libero • Pesca • Salone del Tiro a Segno Sportivo • Speciale Area Ciclismo • Arco City • Subacquea • Tennis...
e molto altro ancora...
Segreteria Organizzativa: SECASO srl u.
Telefono 051/6646624 - Telefax 051/6646424
Internet: http://www.datasport.it/SPORTCITY
FIERA MILANO
MIAS ASSOSPORT
Mercato Internazionale dell'Articolo Sportivo e del Campeggio




# Bubble Bobble Pack




Noi di MEGA Console siamo i primi a riconoscere che le raccolte di arcade dei "tempi d'oro" comincino ad essere un po' troppe. Non tutte le vecchie glorie a gettone meritano di essere rispolverate (come ha dimostrato la recente compilation di "classici" della Irem). Tuttavia, fra tutte queste anticaglie c'è ancora qualche titolo abbastanza valido da potersi tranquillamente candidare per una rentreé in grande stile su macchine della nuova generazione: **Bubble Bobble** e **Rainbow Island**, ad esempio. Alcuni dei nostri lettori più maturi rammenteranno senz'altro questi capolavori targati Taito messi in circolazione negli anni 80. O almeno si ricorderanno della stupenda conversione per Megadrive di **Rainbow Island.** No? Beh, credeteci: sono dei giochi superlativi! Ed ora, di punto in bianco, la Acclaim ha avuto l'ottima pensata di rilanciare ambedue i giochi su un solo dischetto!












## TENERAMENTE IN TRE

Benché rechi il titolo di **Bubble Bobble,** questa confezione contiene in realtà ben tre giochi: **Bubble Bobble, Rainbow Island** e **Rainbow Island Enhanced.** I primi due sono le copie conformi delle versioni originali a gettone, mentre **Rainbow Island Enhanced** è una versione di **Rainbow Island** pensata apposta per il Saturn, con grafica e sonoro notevolmente migliorati. Tuttavia, non va confuso con la versione da sala di **Rainbow Island Enhanced,** che proponeva una struttura di gioco più aspra e boss differenti.

## BUBBLE BOBBLE

In questo platform, autentico classico del genere, accompagnerete una coppia di simpaticissimi dinosauri, Bub e Bob, in una lotta da ben 100 livelli interconnessi contro una varietà di mostriciattoli da liquidare con un sistema molto originale: inglobandoli nelle bolle di cui sono muniti i due protagonisti e facendo poi scoppiare le bolle stesse. Potete saltare da livello a livello e cadere fino a toccare il fondo dello schermo, ma un singolo tocco da parte dei nemici è quanto basta per mandare all'altro mondo il preistorico duo. La distruzione simultanea di più nemici frutta bonus segreti e power-up (come le bolle fulminanti) ed è addirittura possibile saltare sopra le proprie bolle! Molta gente, negli uffici dove si produce questa rivista, ha un debole per **Bubble Bobble,** e non si può darle torto.








## RAINBOW ISLAND

La Taito ha ottenuto fortuna e gloria grazie a **New Zealand Story** e **Rainbow Island**, ossia i seguiti delle avventure di Bub e Bob. A quanto pare, alla fine di **Bubble Bobble**, Bub si è ubriacato oltremisura e il potere dell'arcobaleno lo ha trasformato nel protagonista umano del sequel. Non chiedetecene il perché... In ogni caso, **Rainbow Island** è un platform a scorrimento verticale dove il giocatore deve usare la capacità che ha Bub di sparare arcobaleni sia per distruggere l'opposizione che per raggiungere piattaforme situate a quote più elevate. In teoria è una cosa semplice, ma in pratica è tanto difficile quanto appassionante. Un vero e proprio classico del genere.

## RAINBOW ISLAND ENHANCED

La Probe, responsabile della versione Saturn di **Bubble Bobble**, ha approfittato delle superiori capacità grafiche della super-console targata Sega per produrre una variante di **Rainbow Island** molto sofisticata sotto l'aspetto estetico. **Rainbow Island Enhanced** propone sprite ombreggiati dai movimenti fluidi, fondali a scorrimento parallattico e più colori dappertutto. Piacerà ai "puristi" del coin-op questo nuovo look? Ai posteri l'ardua sentenza...

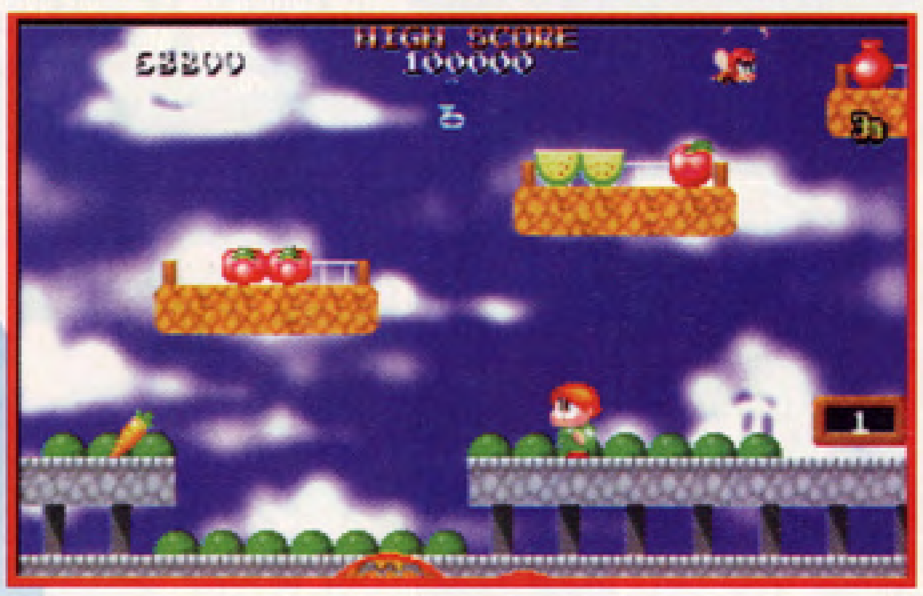
## ISOLE ISOLATE

Fedele al coin-op, **Rainbow Island** presenta una quantità esorbitante di segreti e bonus nascosti, comprese due intere isole supplementari. A volte, quando vengono distrutti da un arcobaleno, i mostri depongono una gemma. Il colore di queste pietre preziose varia a seconda del punto sullo schermo (diviso in otto sezioni verticali invisibili) in cui i mostri atterrano. Se riesce a raccogliere l'intera gamma di gemme da sinistra a destra, il giocatore acquisirà un power-up privo, per così dire, della data di scadenza (in parole povere, rimarrà sempre con voi anche quando perderete una vita). Raccogliendo le gemme nell'ordine giusto in ogni singolo livello, invece, BUB, alla fine del gioco, verrà spedito sulle due isole segrete sopracitate. Forte, no?

## COMMENTO

Vedersi piombare sul Saturn conversioni di giochi vecchi di dieci anni è piuttosto sconcertante (se non seccante), ma in mezzo a tutto il vecchiume può esserci comunque qualcosa di abbastanza valido da meritare una riedizione sulle console della nuova generazione. Ebbene, **Rainbow Island** è proprio uno di quei giochi. **Bubble Bobble** è abbastanza divertente, specie se giocato da due persone, ma **Rainbow Island** è un'autentica chicca: brillantemente congegnato, spassoso, impegnativo e soprattutto molto originale. Quanti altri giochi al giorno d'oggi possono vantare simili qualità? Certo, su un "macchinone" come il Saturn questo binomio videoludico può sembrare un po' scialbo (anche se la versione migliorata di **Rainbow Island**, a onor del vero, denuncia la volontà dei programmatori di approfittare della maggiore memoria disponibile), ma del resto non è mai stata la qualità delle immagini il punto forte di questi titoli. **Bubble Bobble** e **Rainbow Island** sono semplicemente dei giochi divertentissimi da giocare, e se questo non è un motivo sufficiente per acquistarli...

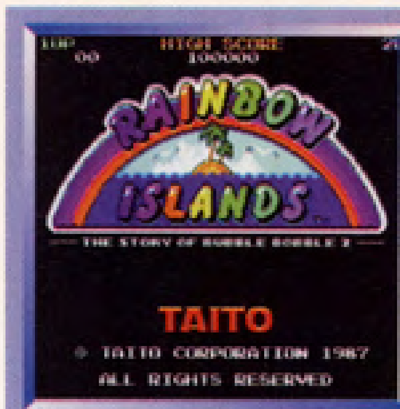
*Fabio*



## COMMENTO

Yuuppie! L'originalità è morta e sepolta! Ehm... Stavo scherzando ma quando ci si trova di fronte due classici del tipo di **Bubble Bobble** e **Rainbow Island** non si può fare a meno di esultare. La domanda che uno si potrebbe porre è: "Ma io ho speso tutti 'sti soldi per console e gioco per avere una grafica anteguerra e uno schema di gioco di dieci anni fa?" Il dubbio è lecito, ma se i giochi sono divertenti, sono divertenti e basta. E vi posso assicurare che ci troviamo di fronte a due giochi (più una versione potenziata) che hanno fatto la storia dei videogiochi! Per cui, se siete proprio siete insofferenti al vecchiume e siete ormai rimasti ammaliati dal 3D non c'è niente da fare, ma se se sapete riconoscere una giocabilità d.o.c. allora comprerete sicuramente **Bubble Bobble Pack**!

*Paolo*




| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | ACCLAIM |
| GENERE | PLATFORM |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

**GRAFICA 82**
▲ Nitida, vivace, originale...
▼ ...ma poco spettacolare, e le animazioni non rendono onore alle potenzialità del Saturn

**SONORO 81**
▲ Musiche abbastanza orecchiabili per **Bubble Bobble**, un remix di "Over the Rainbow" per **Rainbow Island**...

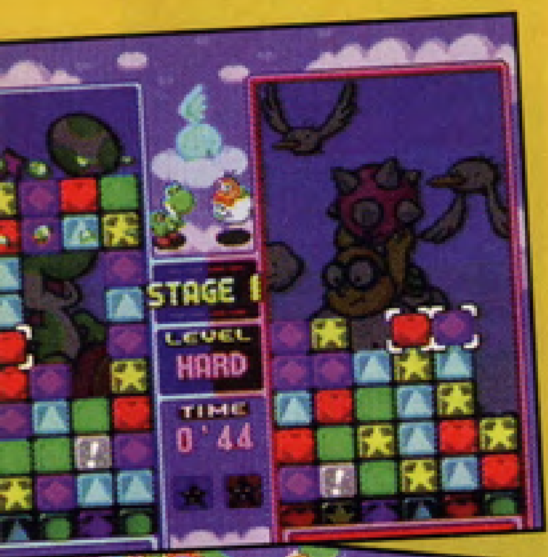
**GIOCABILITÀ 93**
▲ **Bubble Bobble** è okay, ma **Rainbow Island** è addirittura sublime

**LONGEVITÀ 92**
▲ Ambedue i giochi sono appassionanti e in **Rainbow Island** ci sono pure molti segreti da scoprire...

**GLOBALE 90**
Si lascia giocare che è un piacere: i fans ci andranno pazzi e gli altri scopriranno un mito dei videogiochi









# TETRIS ATTACK

Precisiamo subito una cosa: a dispetto del suo titolo, **Tetris Attack** non è assolutamente un clone di **Tetris.** Proprio non riusciamo a capire per quale motivo la Nintendo abbia scelto di chiamarlo così: l'unica cosa che questa nuova fatica della grande "N" ha in comune con **Tetris** è il fatto che si svolge sullo stesso tipo di griglia. L'obiettivo del gioco è riordinare un mucchio di blocchi onde creare una fila da tre o più pezzi dello stesso colore. Ogni volta che si compone una fila, i pezzi scompaiono. Tuttavia, se si forma una fila da più di tre pezzi le cose cominciano a complicarsi, specialmente nelle partite a due.





## COMMENTO

Molti sono stati i *puzzle game* che hanno cercato di soffiare a **Tetris** il titolo di classico del genere ma, come si è constatato su queste stesse pagine, nessuno è mai riuscito neanche a sfiorarlo. Finché **Tetris Attack** non è sceso in campo, s'intende. Per farla breve, **Tetris Attack** è il miglior spaccacervello sul quale i miei polpastrelli abbiano mai avuto il piacere di sudare. E' facile da gestire, ma difficile da mollare: noi ormai ci giochiamo da mesi e le sfide sono diventate sempre più appassionanti via via che la nostra bravura è aumentata. Il gioco rende di più nel "doppio" ma anche i modi per un giocatore "Versus" e "Puzzle" sono capaci di intrattenere a dovere. Che altro devo dire? Se volete acquistare almeno un rompicapo, questo è il titolo da cercare.

Paolo

## FATE IL VOSTRO GIOCO

**Tetris Attack** consta di ben cinque sistemi di gioco per un singolo giocatore più un paio di modi di gioco per due giocatori. Eccoveli nei dettagli (in ordine di menzione)...

### ENDLESS

Come il nome dà ad intendere, questo sistema di gioco prevede un'erogazione costante e sempre più massiccia di blocchi che cessa soltanto quando questi ultimi raggiungono la sommità dello schermo. Giocando in modo "Endless", inoltre, il vostro punteggio viene tenuto in memoria e i primi cinque vengono mostrati quando la partita ha termine.

### TIME TRIAL

"Time Trial" dà ai giocatori due minuti per fare più punti possibili. Più piccola è la fila, meno punti si ottengono, quindi ignorate file da tre pezzi quando potete e cercate di conseguire delle *combo* così che i punti guadagnati si moltiplichino.

### STAGE CLEAR

L'obiettivo di questa variante è giocare finch[e]
simbolo di "Clear Line". Ora tutto ciò che dovre[...]
tinuare è rimuovere i blocchi in modo che finis[...]
detta linea. La tattica migliore consiste nel tent[...]
blocchi sotto la fila e gettare quelli che si trovan[...]
gli spazi concessi. Alla fine di ogni stage vi v[...]
una password.







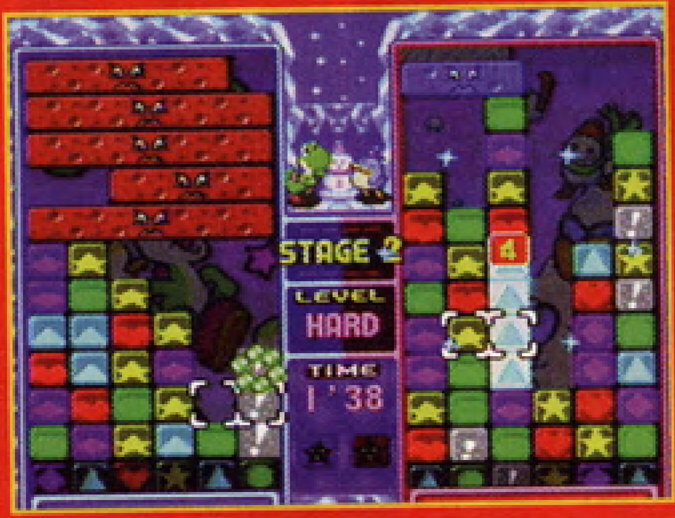
## MA GUARDA CHE COMBINAZIONE!

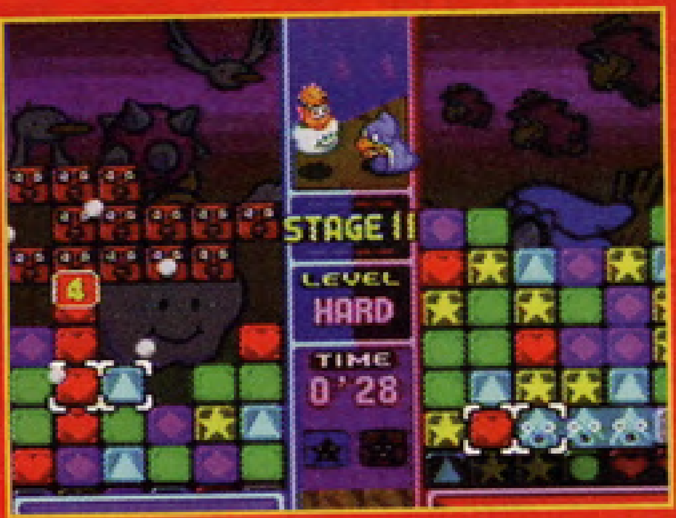
Per entrare nell'olimpo dei campioni di **Tetris Attack** dovrete scoprire i segreti delle *combo* e delle reazioni a catena. Una *combo* è prodotta togliendo di mezzo quattro o più blocchi. Tuttavia, la sua potenza può essere incrementata facendo sparire simultaneamente due file in una volta sola. In ogni caso, potranno dirsi dei veri professionisti soltanto quei giocatori capaci di provocare reazioni a catena con grande maestria. Queste si ottengono formando una fila che scompare formando a sua volta un'altra fila con i blocchi residui. Ma perché fare tutto ciò? Beh, ogni volta che producete una *combo* o una reazione a catena, un gruppo di pezzi chiamati Garbage Blocks (Blocchi-Spazzatura) si trasferisce dalla parte dell'avversario. Questi variano in base al tipo di fenomeno provocato: se si tratta di una *combo*, quelli che passano al nemico sono piccoli gruppi di blocchi che si dispongono sul mucchio come gradini, mentre se si produce una reazione a catena lo sfidante riceve un gruppo di blocchi molto consistente. Le dimensioni di quest'ultimo sono determinate dal numero di reazioni a catena ottenute dal giocatore. In ogni caso, l'arrivo di tali gruppi è segnalato da una breve fanfara: uomo avvisato...








## COMMENTO

**Tetris Attack** è forse il rompicapo più appassionante che io abbia mai giocato. Il divertimento non fa che aumentare via via che ci si addentra nella cosa e anche quando si crede di aver capito tutto e visto tutto, al livello di difficoltà hard il gioco risulta ancora pieno di mordente. Non è facile realizzare un rompicapo che spicchi sugli altri esponenti del genere, soprattutto ora, a poche settimane dalla distribuzione ufficiale del Nintendo 64, eppure **Tetris Attack** risulta tutt'altro che la solita rimasticatura di **Tetris**. Se vi divertirete solo la metà di quanto mi sono divertito io, vorrà dire che i vostri soldi saranno stati ben spesi!

Fabio

## SPAZZATELA VIA QUELLA SPAZZATURA!

Per togliere di mezzo i Garbage Blocks dovete creare una fila che tocchi detti blocchi (scusate la rima). Ottenuto ciò, i blocchi si disgregano in tanti quadrati individuali. A volte non è possibile rimuovere tutto il blocco, a meno che non si produca una fila usando le stelle. Cercate di trarre profitto dai blocchi grigi che causano il trasferimento degli Shock Blocks nel campo dell'avversario. Quando finiscono in mezzo a gruppi di Garbage Blocks questi blocchi danno al loro destinatario molti grattacapi in quanto per rimuoverli bisogna comporre una fila separata.

... non appare il ...e fare per con- ...ano tutti sotto ...re di liquidare i ...più in alto ne- ...rrà consegnata

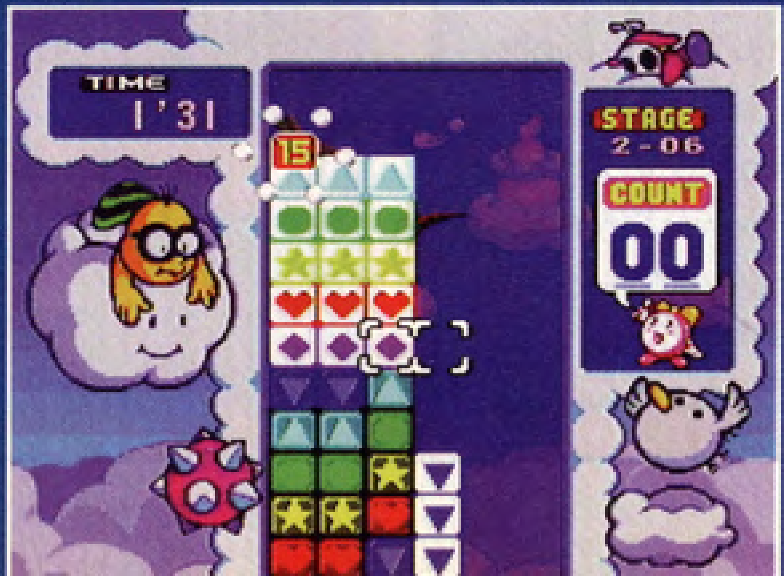
### PUZZLE

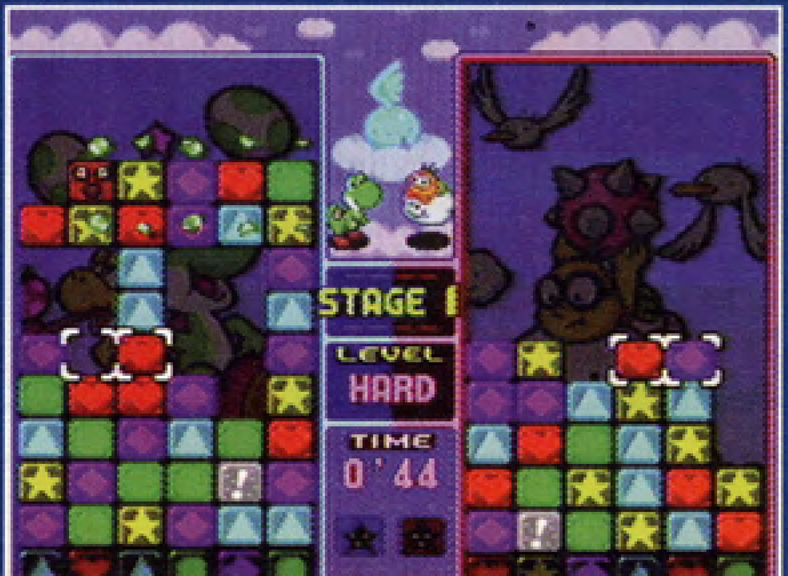
Qui dovete togliere di mezzo tutti i blocchi attraverso un numero prestabilito di mosse. Ogni livello è composto da dieci stage, i primi dei quali sono molto facili. Naturalmente la pacchia dura poco. Anche in questo caso l'espugnazione di uno stage viene premiata con una password.

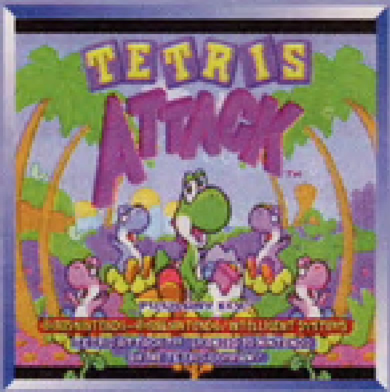
### VERSUS

Il modo "Vs" è identico a quello per due giocatori, solo che in questo caso si combatte in split-screen contro il computer. Il giocatore assume il controllo di Yoshi e deve sconfiggere tutti gli altri personaggi. Una volta eliminati, scenderanno in campo anche quattro dei boss di **Yoshi's Island**. Completate questa variante al livello di difficoltà *hard* e potrete controllare anche i quattro boss.



| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | NINTENDO |
| GENERE | ROMPICAPO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1-2 |

**GRAFICA 94**
▲ Fra gli sprite, nitidi e vivaci, ci sono molti dei simpatici protagonisti di **Yoshi's Island**: ottimo!

**SONORO 91**
▲ Motivetti festosi e ottimi effetti sonori tolti di peso da **Yoshi's Island**

**GIOCABILITÀ 94**
▲ Imparare i primi rudimenti è facile, ma diventare dei campioni lo è molto meno

**LONGEVITÀ 92**
▲ Le partite a due giocatori sono uno spasso capace di durare per mesi ma ci si diverte anche giocando da soli

**GLOBALE 92**
Se i rompicapo non hanno mai incontrato il vostro favore, **Tetris Attack** vi farà cambiare opinione

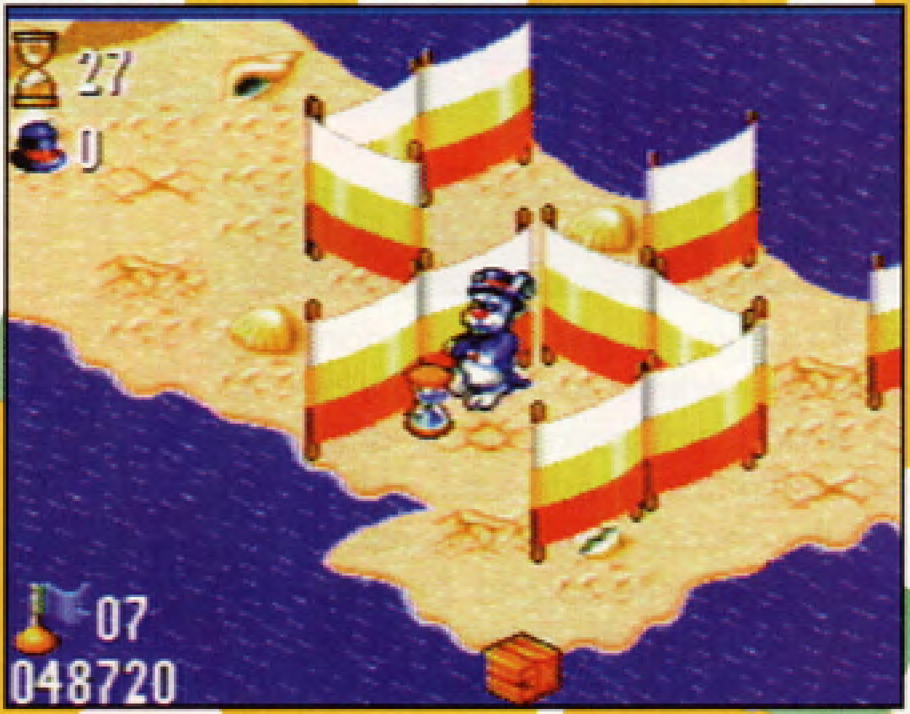
# WHIZZ

Ci vuole qualcosa di speciale per diventare un simbolo dei videogiochi. Cosa ha Sonic che Bubsy non possiede? Qualcuno si preoccuperebbe seriamente se Rayman dovesse finire dentro a un canale? C'è una linea molto sottile tra l'adorazione adolescenziale e il ridicolo. **Whizz** avanza con coraggio in questo settore avendo un attacco a piroetta da commedia e il peggiore titolo mai visto. Potreste pensare che le cose possono solo migliorare. E infatti è così... Ogni schermo di **Whizz** e' una corsa contro il tempo, dettata da un crudele timer nell'angolo in alto a sinistra. La morte può essere rinviata scegliendo con attenzione il percorso attraverso il labirinto, il che frutta dei bonus di tempo. Le porte vi fanno capire se potete procedere attraverso il labirinto. Senza un cubo che possa bilanciare il peso della porta non potete passare. Quando sollevate un tipo di cubo tutti gli altri cambiano di tipo. Nel corso del gioco appaiono vari mezzi di trasporto che vi aiuteranno a raggiungere altre zone normalmente inaccessibili. Le creature soccombono sotto i colpi dell'attacco-piroetta di Whizz ma questo tipo di attacco ne consuma l'energia. Per questo, raccogliete i funghi che trovate dopo aver ucciso un nemico, ma solo quelli rossi, mi raccomando, o perderete ancora più energia.













| WHIZZ | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | TITUS |
| GENERE | PLATFORM |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | EUROPEA |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |

## COMMENTO



**Whizz** inizialmente desta una buona impressione, con un'ottima velocità di gioco e un ritmo da far paura, mentre le clessidre aggiungono solo pochi secondi alla vostra vita. Più ci giocavo piu' ne rimanevo impressionato, perché anche se il gioco rimane più o meno uguale, mano a mano che si procede ci sono tanti piccoli diversivi, giri da fare e più possibilità di saltare, di ottenere mappe e raccogliere oggetti. La grafica è ottima e migliora di stage in stage, ma ciò che appare di livello impossibile, una volta capito lo schema diventa fin troppo facile. Nonostante ciò, **Whizz** è uno dei migliori titoli per Megadrive usciti da molto tempo.

*Nilo*

**GRAFICA 89**
▲ Colori vivi e gioiosi con buona definizione. Molta varietà'
▼ Schermate di presentazione poco nitide

**SONORO 74**
▲ Musica di tipo "bop", simil-giapponese
▼ A tratti irritante

**GIOCABILITÀ 88**
▲ Da subito si prende la mano, e piccole sottili variazioni di gioco vi terranno incollati allo schermo
▼ Una volta capito lo schema, è fatta

**LONGEVITÀ 82**
▲ La mancanza dei continue rappresenta una grossa sfida
▼ Tentare di finire il gioco può essere faticoso

**GLOBALE 87**
Vale la pena acquistarlo. **Whizz** è una piccola gemma per i possessori di Megadrive



# Quali sono le penne che ti accompagnano in ogni momento?




**STABILO® sensor 189®**

La punta molleggiata di Stabilo Sensor, i 6 colori in cui è disponibile e la sua tecnologia Sensor sono l'ideale per chi vuole una penna capace di adattarsi a ogni pressione.

**STABILO point® 289**

Se vuoi una penna dal carattere forte e deciso, precisa al millimetro e resistente, la punta sintetica di Stabilo Point 289, disponibile in 4 colori, è quello che fa per te.

**STABILO point® 88**

Fanne pure di tutti i colori: Stabilo Point 88, la più classica delle penne extrafini, te ne dà 20 con cui sbizzarrirti. E sulla sua robustezza, puoi metterci la firma.

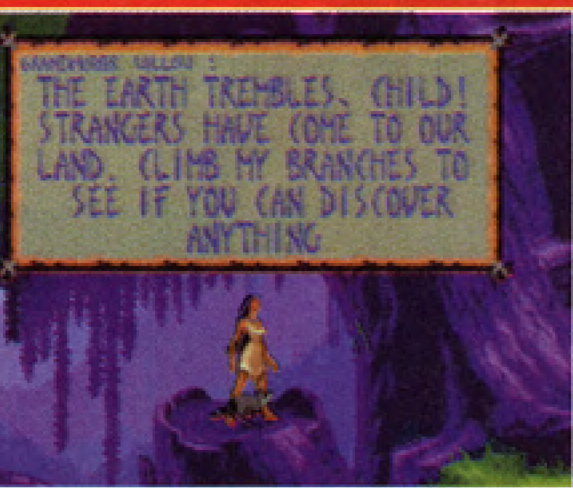
**STABILO**
**evidentemente**

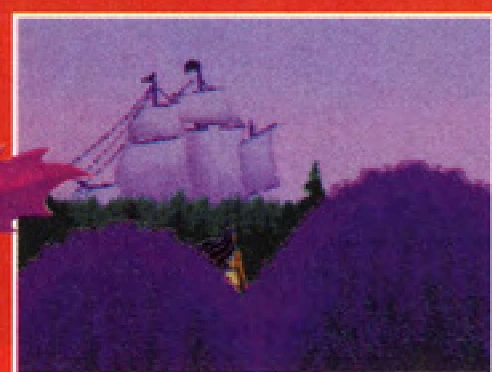
# Disney's POCAHONTAS

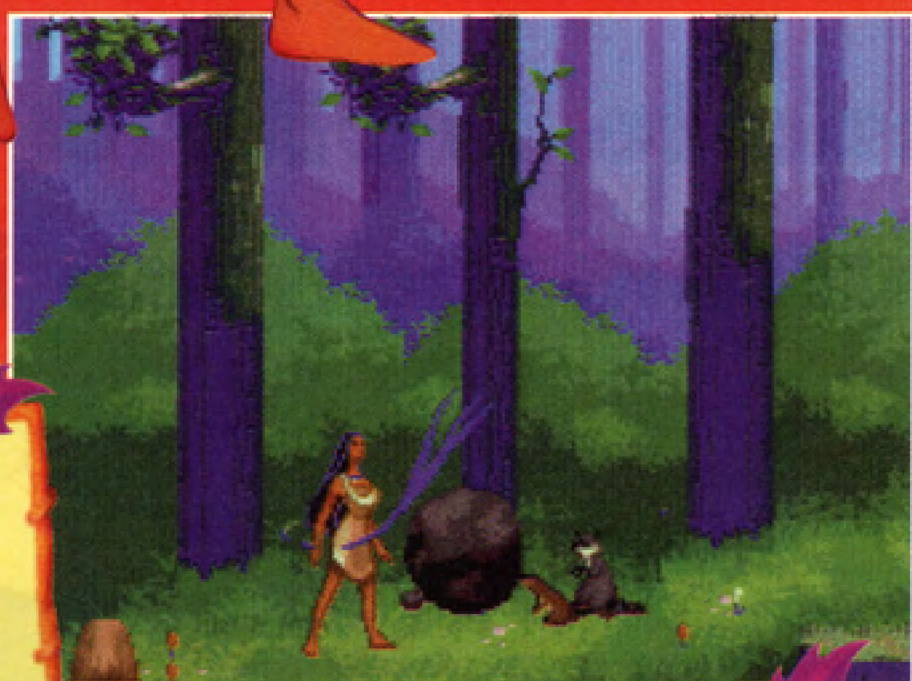


Avete mai desiderato danzare in punta di piedi nel mezzo di un bosco? Avete mai voluto correre con il vento, cantare tra gli alberi, sentire l'erba sotto i piedi e il calore del sole che vi riscalda il viso? E avere gli animali della foresta come amici? Beh, vi consiglio di provare a trascorrere una vacanza in campeggio: questa è una rivista di videogames e non troverete articoli che trattino della vita all'aria aperta tra queste pagine! Potreste comunque trascorrere qualche giorno di divertimento con **Pocahontas** (il gioco non la tipa, vecchi maialoni). L'ultima produzione della Sega per Megadrive vi mette nei panni della celebre indiana della Disney, nello scenario delle terre di frontiera, nel tentativo di evitare una guerra e di salvare l'amato John Smith. Presumibilmente stapperete una buona bottiglia quando alla fine lo libererete. Se tutto ciò vi suona un po' mellifluo e indirizzato ad un pubblico femminile, potrete alternare le partite giocando con Pocahontas o il suo procione Meeko che è discretamente intelligente. Tuttavia la sostanza del gioco non cambierà molto. All'interno del gioco avrete a che fare con qualsiasi sorta di animali. Alcuni di questi, come il cervo con il cespuglio di rovi impigliato nelle corna, sono in pericolo. Salvando il cervo assorbirete il suo spirito. In un'altra occasione combatterete con un lupo per una ricompensa speciale. Lo spirito degli altri animali vi donerà nuove abilità e vi permetterà di nuotare, saltare, arrampicarvi ecc. Il "menu" degli spiriti vi mostrerà quali abilità possedete e quali dovete ancora acquisire.

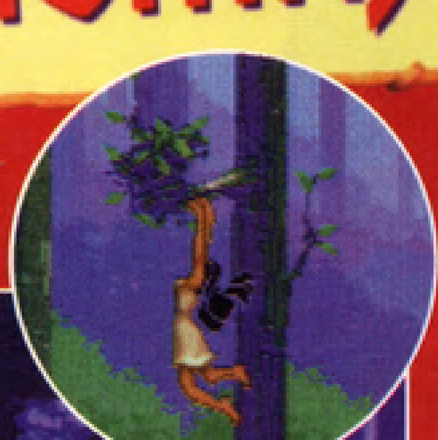












## COMMENTO



Basare un gioco sulla storia di **Pocahontas** non è l'idea più entusiasmante che abbia mai sentito, tuttavia non è necessario essere collezionisti di Barbie o Minipony per divertirsi. Infatti questo è uno dei titoli più entusiasmanti ed inusuali usciti per Megadrive negli ultimi tempi. Non c'è nulla di lontanamente simile alla coesione di azione ed enigmi, nonostante le apprezzabili somiglianze con **Ecco** e **Kolibri** . Tutto ciò non soddisferà la vostra voglia di sangue e violenza, ma se cercate qualcosa di più cerebrale vi accorgerete che **Pocahontas** può offrirvi qualcosa di più di un paio di gambe vertiginose.

Puck




| CASA PRODUTTRICE |
| --- |
| SEGA |

| GENERE |
| --- |
| PUZZLE |

| DISTRIBUZIONE |
| --- |
| IMPORTAZIONE |

| VERSIONE |
| --- |
| EUROPEA |

| NUMERO GIOCATORI |
| --- |
| 1 |

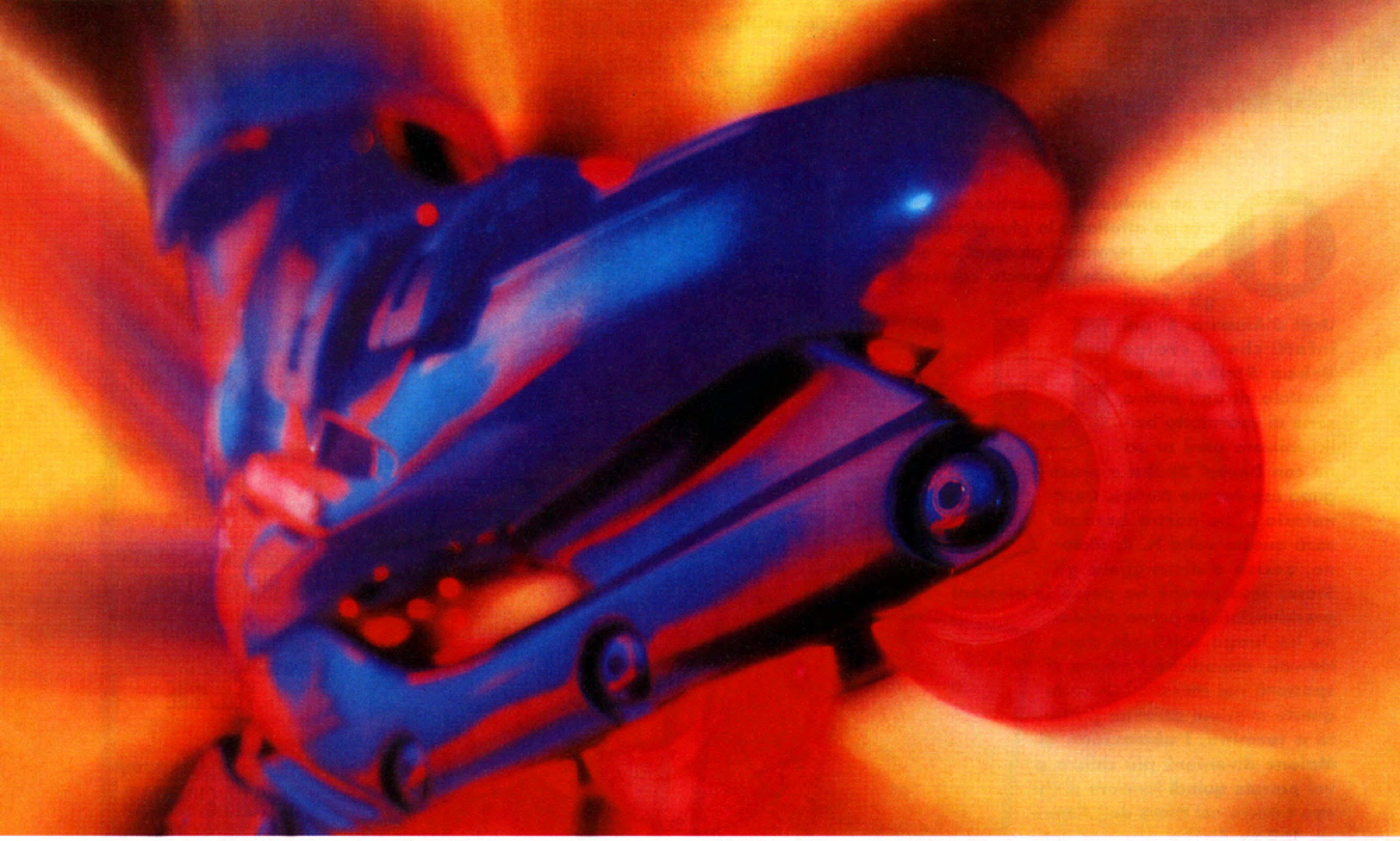
**GRAFICA 83**
▲ Fondali ridotti all'osso, ma personaggi molto ben delineati

**SONORO 78**
▲ Suoni alla Disney. Nulla di particolarmente eccitante

**GIOCABILITÀ 87**
▲ Molto coinvolgente, comprende una varietà di generi di gioco differenti

**LONGEVITÀ 79**
▲ Ha tutti gli elementi di un puzzle lineare, un sapore di dejavu

**GLOBALE 85**
Un intrigante tie-in ottimamente realizzato, con parecchie innovazione nello stile di gioco



# Quali sono i roller che rendono più fluida la scrittura?




### STABILO® tecbal 589

Ci sono roller che quando passano lasciano il segno. Un segno veloce, sottile e morbido come quello diStabilo Tecbal 589, ideale per righe e bozzetti e disponibile in 4 colori.

### STABILO bal® 489

Sfreccia con velocità anche sui moduli a ricalco: Stabilo Bal 489, con la sua punta robusta e i 4 colori che puoi scegliere, ti garantisce un tratto in linea con la tua personalità.

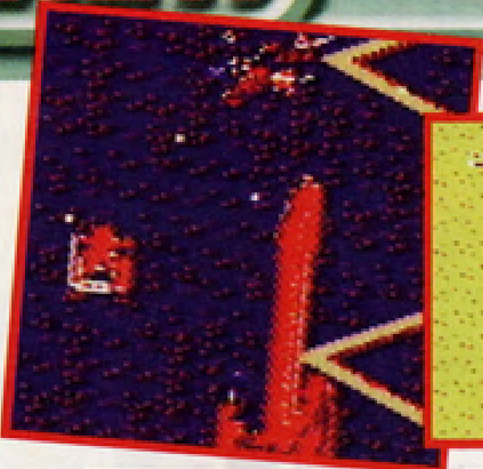
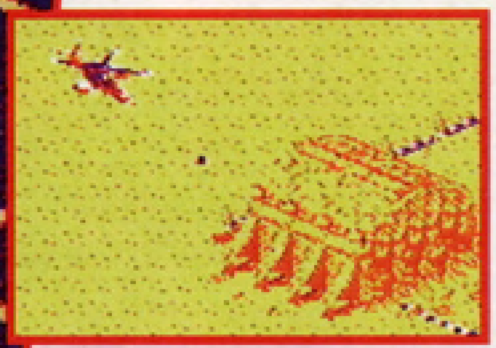
### STABILO® fluid 5

Fatti travolgere dal flusso costante di Stabilo Fluid 5: con la precisione della sua punta ad ago, i 4 colori in cui è venduta e la sua lunghissima durata puoi permetterti anche di andare sopra le righe.

NOVITA'

**STABILO**
**evidentemente**

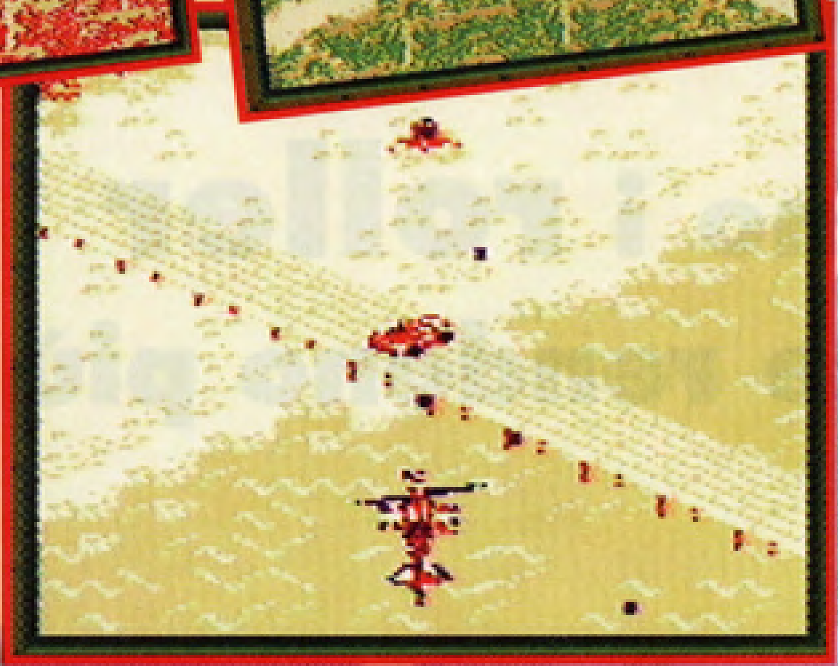
l'AGENZIA

# URBAN STRIKE

Da un ambiente desertico ad uno fin troppo affollato: la giungla urbana (e usare il termine "giungla" e quantomai azzeccato in questo contesto) degli Stati Uniti d'America. E' qui infatti che si svolge **Urban Strike**, terzo capitolo di una mitica serie di sparatutto bellici iniziata anni or sono con **Desert Strike** e proseguita con **Jungle Strike**. Destinatario delle nostre bordate sarà questa volta H. R. Malone, deciso a distruggere gli States solo perché ha perso le elezioni presidenziali. La prima missione ha luogo sull'isola delle Hawaii, dopodiché l'azione si sposterà nel Messico. Quando queste missioni saranno portate a termine, l'ubicazione di Malone diventerà più chiara e voi potrete quindi lanciare il vostro attacco nel cuore dell'America. **Urban Strike** propone sette livelli e oltre 40 incarichi da espletare. La maggior parte di questi ultimi consiste nel distruggere quantità infinite di edifici e ordigni nemici. Comunque, per inoltrarvi più a fondo nel gioco dovrete salvare ostaggi e scoprire la posizione degli agenti segreti che sono stati distribuiti in maniera strategica sul campo. Ogni tanto, per bontà dei programmatori, potrete smettere di volare e operare a piedi. Abbandonare l'elicottero, tuttavia, è un'iniziativa che non bisogna prendere sotto gamba, poiché senza il supporto di detto velivolo la resistenza al fuoco nemico diminuisce drasticamente. Una delle nuove possibilità offerte da **Urban Strike** è quella di estrarre vari oggetti dalla stiva dell'elicottero con l'apposito argano e sganciarli in vari punti del gioco. Per tracciare la rotta del *chopper* è sempre raccomandabile l'uso della mappa. L'esplorazione di certi livelli può risultare molto difficile in quanto vi viene comunicato in continuazione di volare da un'estremità del livello all'altra. Per capire meglio dove bisogna dirigersi, potete servirvi dell'apposita videomappa. Questa non solo fornisce informazioni su ciascuno dei compiti affidativi ma vi indica pure l'ubicazione delle protezioni e delle munizioni nascoste. Oltre alla videomappa, può essere richiamata anche una schermata di statistiche attraverso la quale si può capire che cosa resta da fare per completare la missione.






## COMMENTO



**Desert Strike** è uno dei migliori giochi mai apparsi sul Game Boy, quindi riponevo grandi speranze nella versione "urbana". Ebbene, sono contento di poter dire che, nel complesso, **Urban Strike** è un ottimo gioco, con un pacco di missioni da svolgere e una montagna di ostacoli da sormontare. Di sicuro non riuscirete a finirlo in una giornata! Sfortunatamente il gioco presenta anche un neo non trascurabile: non è mai assolutamente chiaro che cosa bisogna fare in alcuni stage e dover ripetere un livello a causa di questa pur piccola manchevolezza è davvero seccante. Cionondimeno, la versione "tascabile" di **Urban Strike** resta un gioco fantastico e non esiterei a raccomandarlo agli appassionati del genere.

Fabio




| | |
|---|---|
| CASA PRODUTTRICE | THQ |
| GENERE | SPARATUTTO |
| DISTRIBUZIONE | IMPORTAZIONE |
| VERSIONE | AMERICANA |
| NUMERO GIOCATORI | 1 |

**GRAFICA 84**
▲ Praticamente all'altezza di quella della versione SNES!
▼ Alcuni dei livelli risultano piuttosto scialbi

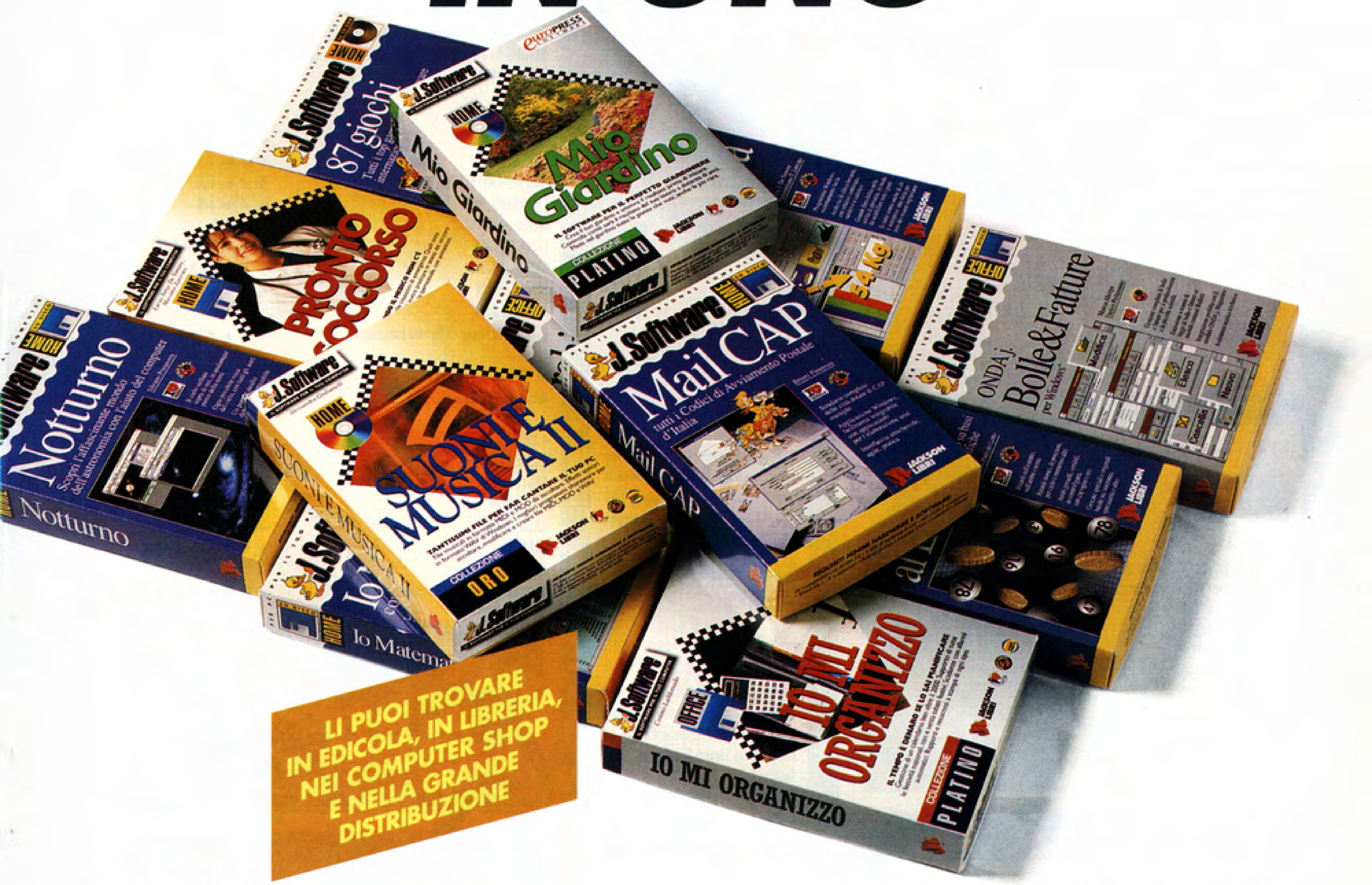
**SONORO 82**
▲ Niente male, considerati i limiti del Game Boy in questo campo
▼ Musiche ripetitive e fastidiose

**GIOCABILITÀ 86**
▲ Sette missioni, una montagna di compiti da svolgere e una regolazione della difficoltà al livello *hard* garantiscono innumerevoli ore di gioco

**LONGEVITÀ 84**
▲ Non è un gioco per novellini, questo è certo
▼ Allinearsi con certi nemici può risultare difficile

**GLOBALE 84**
Una conversione eccellente arricchita di spunti originali. Se i precedenti vi sono piaciuti, questa cartuccia fa decisamente al caso vostro

# COME AVERE MILLE COMPUTER IN UNO




Da Jackson Libri sempre nuove entusiasmanti proposte di software, su floppy disk e CD-ROM, ad altissimo livello per scoprire le mille anime del tuo computer. Esperto giardiniere o musicista geniale, perfetto organizzatore o versatile scrittore, esalta le molteplici potenzialità del tuo computer con la straordinaria collana J. Software una scelta incredibile di argomenti che spaziano dai giochi all'astronomia. Inoltre viene proposta una serie di soggetti legati alla vita quotidiana, tra cui l'utilissimo Pronto Soccorso. E oggi J. Software si presenta nella nuova veste grafica, ancora più accattivante e moderna, a un prezzo, come sempre, imbattibile.

**JACKSON LIBRI**

È UN MARCHIO REGISTRATO **GRUPPO EDITORIALE FUTURA**

## JACKSON LIBRI IL PIÙ GRANDE EDITORE ITALIANO DI INFORMATICA

# MEGA



Benvenuti al consueto appuntamento con la rubrica più amata dalle associazioni a delinquere di stampo videoludico, la perfetta zona franca per tutti coloro che cercano di arrivare alla fine di un gioco con mezzi illeciti, ma comunque meno riprovevoli di bustarelle e affini (vero, onorevole... ehm... sì, insomma, LUI...?). Okay, finiamola con questi discorsi che sento già odor di avviso di garanzia, querele e manette, e parliamo di cose più innocue, come per esempio l'indirizzo a cui i lettori di questa rubrica possono spedire trucchi e soluzioni onde vederseli pubblicati su codeste pagine. Beh, non c'è molto da dire al riguardo, tranne che è sempre il solito...

**MEGATRIX**
**MEGA CONSOLE**
**FUTURA PUBLISHING**
**Via XXV Aprile 39**
**20091 Bresso (MI)**

**A cura di Fabio D'Italia**

## DRAGON HEART GAME BOY

### Codici di Accesso ai Livelli

Inserite i seguenti codici nella schermata per l'inserimento delle password:

| | |
|---|---|
| Livello 2: | BCDLST |
| Livello 3: | DCLTSB |
| Livello 4: | LCTBSD |
| Livello 5: | CBLSBT |
| Livello 6: | TTSCDC |
| Livello 7: | SDCDTS |
| Livello 8: | BVDVSE |




## KILLER CUTS CD LETTORE DI COMPACT DISC

### Brano Musicale Supplementare

Ecco una bella dritta per tutti gli estimatori delle musiche di Killer Instinct. Premete il tasto di ricerca in avanti (Forward Search) dopo il brano 30 e troverete la canzone "Groovy Humiliation".

## SEAQUEST DSV SUPER NES

### Password

Eccovi alcuni codici di accesso per questo gioco di avventure subacquee tratto dall'omonima serie Tv prodotta da Steven Spielberg:

| | |
|---|---|
| Settore 0: | PLVTONM |
| Settore 1: | SP33D3R |
| Settore 2: | TOX1C4V |

## BATTLE ARENA TOHSHINDEN GAME BOY

### Personaggi Segreti

Per accedere ai personaggi segreti premete in sequenza SU, GIU', A+B, DESTRA, SINISTRA, A+B nella schermata dimostrativa di Ellis (NON quella dove appare il logo della TAKARA).

• GAIA 2

| | |
|---|---|
| FLAME BREATH | ← ↙ ↓ ↘ → + B |
| ENERGY SLASH | ↓ ↙ ← + B |
| ILLUSION ATTACK | ↓ ↙ ← + A |
| CHARGING THRUST | → ↙ ← + B |
| MOONLIGHT | ← → + B |
| DARK PUSHER | ↓ ↙ ← ↙ ← + AB |
| SKYHIGH KICK | ↑ ↗ ← ↙ ↓ ↘ → + A |
| FLAME DANCE | ↑ ↗ ← ↙ ↓ ↘ → + B |
| BLAZING BOW (mentre la barra della vita lampeggia) | → ↘ ↓ ↙ ← ↘ → + A |

IN "SCORCHER MODE"

| | |
|---|---|
| MEGA FLAME DANCE | → ← → ← + AB |

• URANUS

| | |
|---|---|
| EAGLE RAGE | (superiore) ↓ ↙ ← + B |
| EAGLE RAGE | (inferiore) ↓ ↙ ← + A |
| FIRE HAWK | → ← → ← + B |
| ARCHANGEL | → ↓ ↘ + A |
| MIRAGE | ↓ ↘ → ↘ → + AB |
| PHOENIX (mentre la barra della vita lampeggia) | ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + B |







## CANNON FODDER SUPER NES

### Salto di Livello

Alla schermata per l'inserimento delle password digitate QNFJR. Ignorate la scritta INVALID e avviate una nuova partita. Adesso, quando desiderate saltare il livello premete il tasto SELECT.

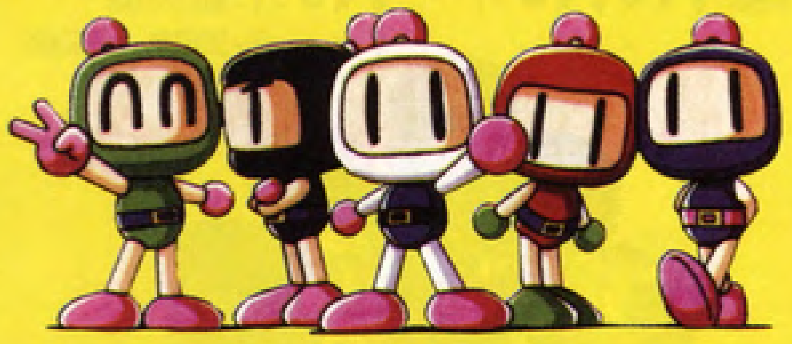




## PITFALL
## SUPER NES
### Salto di Livello
Alla schermata col titolo del gioco premete in sequenza B, DESTRA, A, GIU', DESTRA, A, quindi spostate il cursore su START e premete SU.



## SUPER BOMBERMAN 2
## SUPER NES
### Password d'eccezione
Con quanto stiamo per offrirvi **Super Bomberman 2** diverrà ancora più divertente. Digitate 1111 nella schermata per l'inserimento delle password e Bomberman riceverà una bomba a tempo, 6 Bomb Radius, 6 bombe per volta con lancio.



## VORTEX
## SUPER NES
### Codici dei Livelli
Gallina vecchia fa buon brodo e... ottime password!

| | |
|---|---|
| CRYSTON: | YFGJW |
| VOLTAIR: | RWXVP |
| THERMIS: | DHNLC |
| MAGMEMO: | BGVRG |
| VORTEX 2: | JNBTX |
| TRANTOR: | XLQMB |

## SUPER MARIO KART
## SUPER NES
### Miniaturizzazione dei Go-Kart e Tracciati Speciali



Per rimpicciolire le vetture quando giocare in Grand Prix Mode premete X, Y e A insieme quando scegliete i giocatori. Per accedere ai tracciati della Special Cup in modalità Time Trial premete in sequenza L, R, L, R, L, L, R, R, A nella schermata per la selezione del circuito.

## SUPER EMPIRE STRIKES BACK
## SUPER NES
### Poteri Jedi e Salto di Livello
Nella schermata col titolo del gioco premete in sequenza A, B, Y, X, A, B, Y, A, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. Terminata questa operazione, Darth Vader dovrebbe esclamare "Impressive!". Avviata quindi la partita avrete a disposizione tutti i poteri dei Cavalieri Jedi. Se poi volete saltare il livello premete START sul joypad per il secondo giocatore. Infine, tenete premuti L e R per accedere a un menù segreto di opzioni.







## STAR TREK - THE NEXT GENERATION
## SUPER NES
### Selezione del Livello
Per selezionare il livello che volete "espugnare" premete in sequenza Y, Y, X, X, A, A, B, B nella schermata col titolo del gioco. Se il trucco funziona, sentirete un suono squillante.





## POWER DRIVE
## SUPER NES
### Password dei Livelli
Eccovi le password per questo veloce e frenetico racer...

| | |
|---|---|
| ROUND 6 CON COSWORTH OPPURE CELICA: | 4W5PPC49KQ26CQ2F |
| AUSTRALIA CON COSWORTH: | L80V-P-04JX-JNK |
| GRAN BRETAGNA CON COSWORTH: | LM0KJQQ2HSDBWDTY |
| ROUND 9 CON CELICA E $100,000: | KSTHXNMZ3HLYVROY |

## TRUE LIES
## SUPER NES
### Sporche a Volontà
Le seguenti password dovrebbero aiutarvi a fare la spia con maggior profitto...

| | |
|---|---|
| Vite Infinite: | BGLVS |
| Energia Infinita: | BGGRLY |
| Pieno di Armi: | BGWPNS |
| Selezione dello Stage: | MNCHT |





## SHELLSHOCK
## SATURN
### Menù Segreto di Opzioni
Ecco un trucco che non abbiamo avuto occasione di provare personalmente e di cui pertanto non possiamo garantire l'efficacia. Quando vi trovate nell'hangar, inserite questa sequenza di pressioni: GIU', SU, GIU', SU 7 volte, GIU', GIU', A, A, A. Se tutto va bene, vedrete apparire un menù mediante il quale potrete modificare come più vi aggrada i parametri del gioco.

## NHL POWERPLAY SATURN
### La Squadra della Rad Army







Quando una schermata qualsiasi si dissolve per fare posto alla schermata di avviamento rapido della partita o a quella principale per la selezione della squadra, premete (senza poi rilasciarli) i tasti A, Y e C. Fatto ciò, date uno sguardo alla sinistra del logo della squadra dei Duck: se il trucco è riuscito, dovreste trovarvi il logo della squadra della Rad Army. Questa squadra è composta dai membri del team di sviluppatori della Radical Entertainment e vanta un *rating* di 99!

## NBA ACTION SATURN
### Inquadratura libera



Per ottenere l'inquadratura mobile in modo replay non dovete fare altro che mettere la partita in pausa, selezionare il replay e accedere al modo di sostituzione della telecamera. Ora tenete premuti il tasto Z e uno dei due tasti per la spallata (L o R), quindi usate il pad direzionale per muovere la telecamera.

### Cambio di campo
Per cambiare campo andate al menù principale di gioco (menu principale), evidenziate l'opzione 'select court', tenete premuto il tasto per la spallata R e premete Z. Tutto qui.

## POWER RANGERS FIGHTING EDITION SUPER NES
### Mosse Segrete

• SHOGUN MEGAZORD
Tutte le super-mosse richiedono il massimo della potenza disponibile (Power Gauge).
Air Fire - → ↓ ↘ + B
Fire Spout - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X

• THUNDER MEGAZORD
Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A

• NINJA MEGAZORD
Shadow Attack - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X

• MEGA TIGERZORD
Fire Beam - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X

• LIP SYNCHER
Dash Bomb - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Y

• GOLDAR
Eye Smash - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Y

• LORD ZEDD
Thunder Hand - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Y

• SILVER HANDS
Super Beam - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + B

Per giocare nei panni di Ooze tenete premuti X, Y, START in Modo di Combattimento (Fighting Mode).
IVAN OOZE:
A - FAR GROUND BEAM
B - NEAR GROUND BEAM
X - FLYING STAR
Y - STAR PUNCH
↓ ↘ → + Y - MULTI STAR
↓ ↘ → + Y - SHIELDS AND STARS



## SPIDERMAN: SEPARATION ANXIETY MEGADRIVE
### Password
Fare una partita a questo gioco vi fa venire un attacco d'ansia? Niente paura, eccovi qualcosa che ve lo farà passare...

Livello 4: DCCPMH
Livello 8: MDRKJP
Livello 12: STSPPC
Livello 13: QPMJCV

**Selezione del Livello**
Per cominciare da un livello qualsiasi, inserite la password "SCBCRS". Sappiate però che in questo modo non potrete finire il gioco in quanto ogni volta che morirete tornerete alla schermata per la selezione del livello.

**Gioco più Difficile**
Masochisti allerta, ecco il trucco che fa per voi! Inserite la password "MRRYPN" nell'apposita schermata e la vostra vita da ragno diverrà molto dura.



## TOHSHINDEN REMIX SATURN
### Codice per le Teste Grosse
Alla schermata col titolo del gioco premete (senza poi rilasciarli) i tasti per la spallata 'L' e 'R', quindi selezionate il vostro personaggio come al solito. Avviate il gioco e voilà, il lottatore scelto si ritroverà con un capoccione in stile Super Deformed.

**I Boss ai Vostri Comandi**
Per giocare nei panni di Sho o in quelli di Gai dovete arrivare alla fine del gioco nella modalità *hard* senza morire. Capirete di esserci riusciti quando alla fine dovrete combattere contro Cupido. Se l'operazione avrà successo, nella schermata per la selezione del lottatore destinato al primo giocatore troverete disponibili sia Sho che Gai. Per giocare nei panni di Cupido, invece, evidenziate Sho, tenete premuto SU e premete B; se avrete fatto correttamente quanto detto sentirete Cupido dire 'Ha!'.

**Colori Alternativi per i Personaggi**
Tenete premuti il tasto A, B o C mentre selezionate il vostro personaggio e vedrete la sua uniforme cambiare colore.




## VIRTUA FIGHTER KIDS SATURN
### Nei Panni di Dural



I possessori di **Virtua Fighter 2** dovrebbero conoscerlo bene questo codice. Alla schermata per la selezione del personaggio evidenziate Akira e premete in sequenza GIU', SU, DESTRA, SINISTRA e A. A questo punto dovreste essere in grado di giocare nei panni di Dural. Per giocare con un Dural dorato, invece, evidenziate Akira e premete in sequenza GIU', SU, SINISTRA, DESTRA e A.

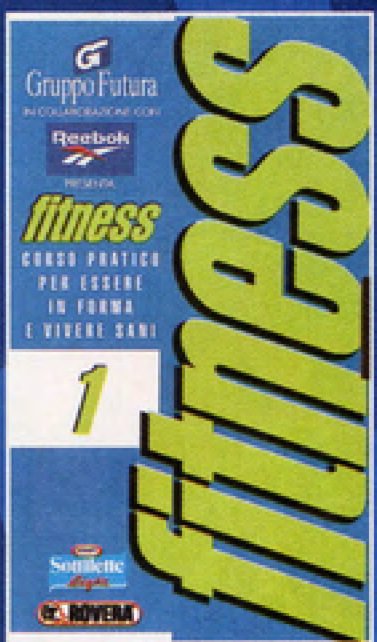
**Un Pesce dentro la Testa di Dural**
Alla schermata per la selezione del personaggio, dopo aver inserito il codice per avere disponibile Dural, tenete premuto il tasto C (quando sceglierete fra i modi di gioco Normal e Kids) finché l'incontro non ha inizio: vedrete quindi un pesce rosso nuotare dentro la testa di Dural. Osservatelo attentamente e noterete che, nel corso del combattimento, il pesce fa delle smorfie divertenti.

**Modo di Gioco con Personaggi in Wireframe**
Premete il tasto per la spallata 'L' mentre selezionate un personaggio e tenetelo premuto finché il round non ha inizio.

**Finali in Full Motion Video**
Arrivate alla fine del gioco nel modo Arcade e il vostro personaggio sarà il protagonista di un finale in Full Motion Video, dopodiché, nella schermata delle opzioni ne apparirà una che vi permetterà di vedere i finali relativi a quei personaggi con cui avete vinto.

**Selezione delle Angolazioni di Ripresa**
Giocando in Watch Mode potete scegliere fra sette angolazioni di ripresa differenti. Premete il tasto X per ottenere angolazioni a casaccio e da lì premete un qualsiasi altro tasto per osservare l'azione da una prospettiva bizzarra.

# I VIDEO DI FITNESS: LA FORMA VINCENTE



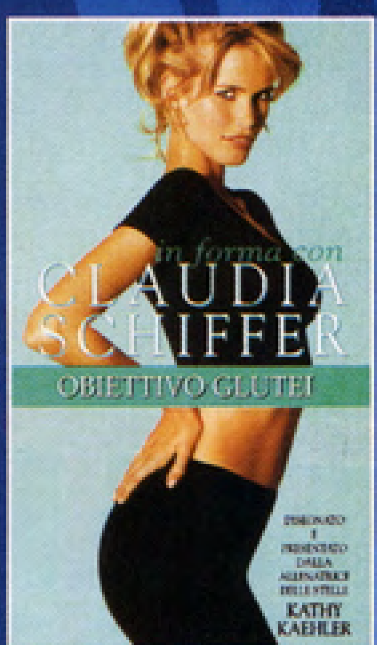

**FITNESS**
**Corso pratico per essere in forma e vivere sani**
20 video
Cod. FN0001/20
Lire 192.000
anzichè
~~lire 240.000~~



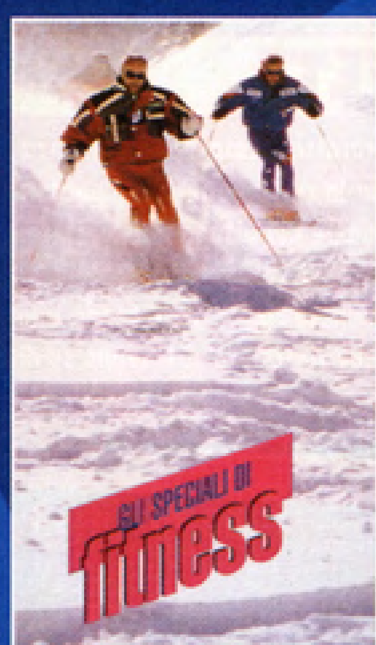

**BODY BUILDING FACILE**
**Il primo corso pratico per scolpire il tuo corpo**
5 video
Cod. BB0001/5
Lire 48.000
anzichè
~~lire 60.000~~



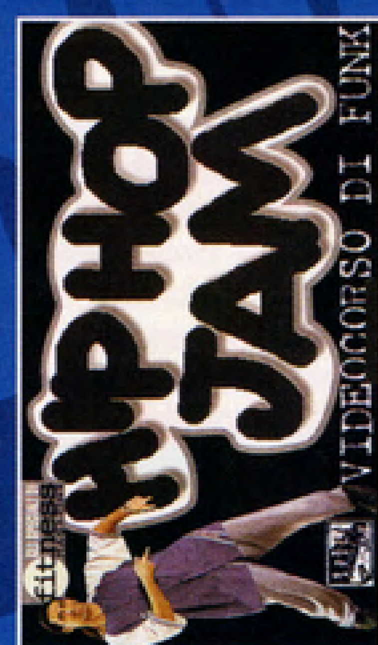

**DIMAGRIRE È FACILE**
**Programma completo di esercizi e dieta per ridurre peso e centimetri in sole 10 settimane**
Numero unico
Cod. DM0001
Lire 19.900




**In forma con CLAUDIA SCHIFFER**
**Raggiungi il top della tua forma insieme al top delle top model**
4 video + 1 video in omaggio
Cod. SH0001/4
Lire 74.600




**PRESCIISTICA**
**Videocorso di preparazione allo sci**
Numero unico
Cod. PT0001
Lire 24.900




**HIP HOP JAM**
**Videocorso di Funk per ballare al ritmo della vita**
Numero unico
Cod. HP0001
L. 24.900

Corsi pratici in videocassetta per mantenerti in forma, divertendoti, comodamente a casa tua. Non lasciarti sfuggire questa incredibile occasione. Conquista anche tu la forma vincente. Ordina oggi stesso utilizzando il coupon.




## MODULO D'ORDINE

| COD. ARTICOLO | TITOLO | QUANTITÀ | PREZZO UNITARIO | IMPORTO |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | TOTALE LIRE | |

Nome ______ Cognome ______ Via e numero ______

CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. (______) ______

**Modalità di pagamento** Pagherò l'importo di Lire ______ ☐ Con modulo di c/c postale numero 23444201

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero ______

scadenza della carta di credito ______ firma ______

**Spedire in busta chiusa a Gruppo Futura - Casella postale 88 - 20091 Bresso (MI) o inviare via FAX al numero 02/66526.222**



Puntuali come sempre, ecco come promesso nel numero scorso la seconda (ma non ultima) parte della guida a tutti i segreti di Super Mario 64. Questo mese esamineremo ben cinque livelli (dal sesto al decimo), nei quali incontreremo nuovi nemici, nuove avversità climatiche (la neve, il vulcano, il deserto) e differenti trasformazioni che serviranno all'idraulico più famoso del mondo per riuscire a raccogliere le Power Star indispensabili per la conclusione del gioco. Da sottolineare infine il secondo, ma non definitivo, scontro con il malvagio Bowser. Non c'è molto altro da segnalare, direi quindi che si può cominciare con il...

# SUPER MARIO 64 MEGATOUR

PARTE SECONDA

## SESTO PERCORSO

Utilizzando la chiave che avete ottenuto sconfiggendo per la prima volta Bowser, ora siete finalmente in grado di aprire la porta che conduce ai tunnel situati nelle segrete del castello in cui diversi nuovi percorsi aspettano di essere scoperti. Per raggiungere il sesto percorso, Mario deve inizialmente trovare la stanza in cui è situata la pompa, dove si può trovare anche una gigantesca piscina (veramente impressionante), totalmente riempita con metallo liquido! Tutto quello che bisogna fare è saltare all'interno della piscina e... il resto scopritelo da soli!

### LABIRINTI E MONETE

Questo percorso è particolarmente incasinato visto che è caratterizzato dalla presenza di un gran numero di passaggi abbastanza complessi e da caverne in cui è molto facile perdersi. Per tentare di aiutarvi, in alcune zone sono state poste della mappe ma bisogna ammettere che la loro utilità è veramente relativa. Dopo essere usciti da questi labirinti vi ritroverete in una zona particolarmente ampia in cui dovrete raccogliere otto monete rosse, utilizzando una piattaforma galleggiante che può essere direzionata saltando sulle frecce che si trovano su di essa. Attenzione però ai movimenti che fate, visto che l'area è presidiata da diversi nemici...













### I PREDATORI DELLA STELLA PERDUTA!

Gli appassionati dei film d'avventura (e in particolare di Indiana Jones) avranno senza dubbio già visto una scena del genere. In questo livello infatti, per sopravvivere, è necessario sfuggire a una gigantesca pietra in un piccolo e angusto tunnel. Questa fuga si rivela comunque utile perché, alla fine di essa, avrete la possibilità di far raccogliere a Mario l'ennesima Power Star.







## MA DOVE SIAMO, A LOCH NESS?

Una volta giunti nelle zone più in profondità di questo percorso, incontrerete un lago sotterraneo in cui è chiaramente visibile una gigantesca creatura blu (una sorta di Nessie, il mostro di Loch Ness). Potrete quindi far saltare Mario su questo enorme animale che, comunque, si rivelerà particolarmente amichevole tanto che è possibile controllarlo per farsi portare sull'isola situata al centro del lago, sulla quale vi aspetta un'altra Power Star.









## MARIO METALLARO!

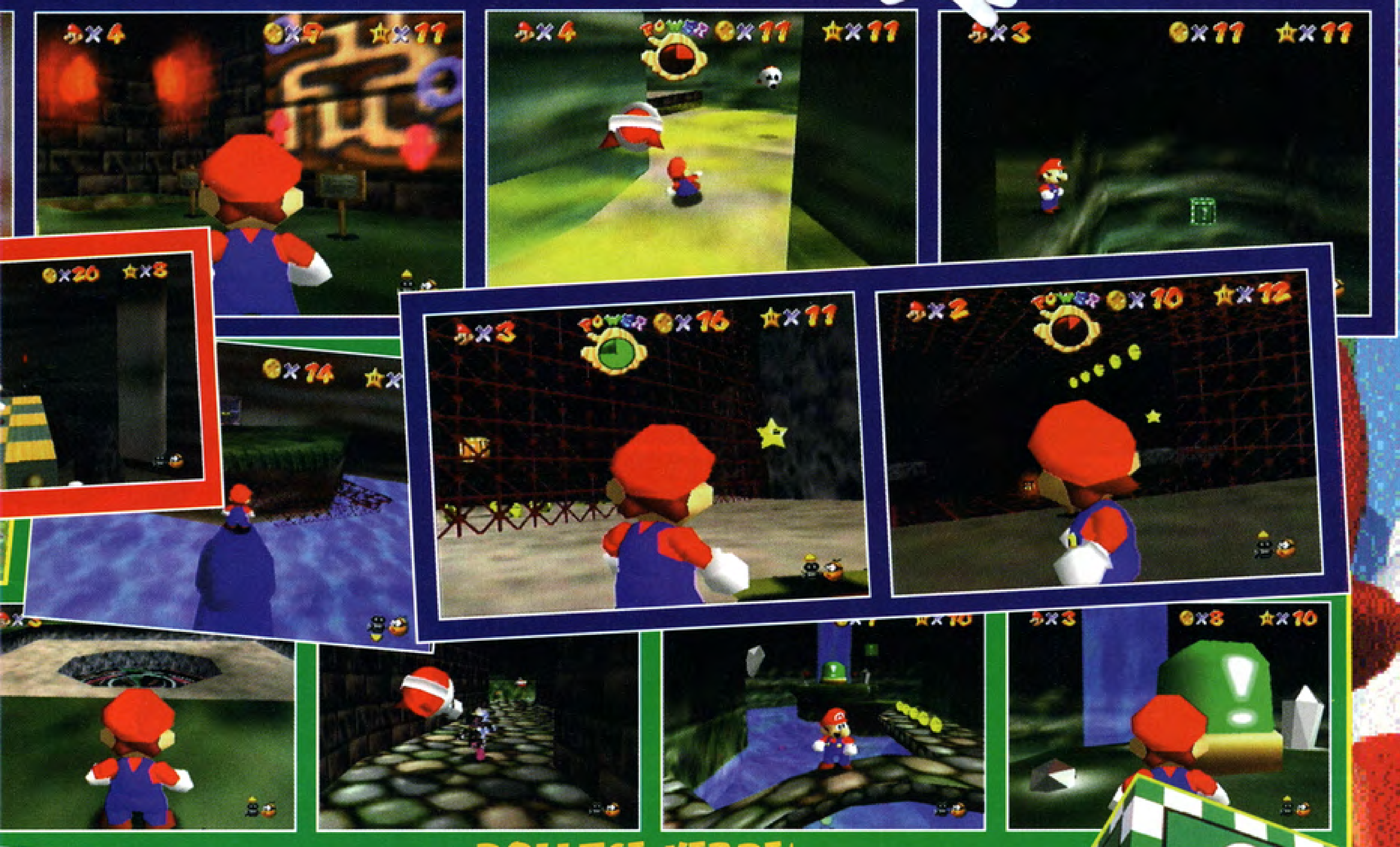
Sui fondali del lago è chiaramente visibile un gigantesco interruttore rosso, che comunque non è raggiungibile da Mario se si trova nelle condizioni che potremmo definire "normali". Tuttavia, una volta che Mario può colpire i blocchi verdi, la situazione diventa più semplice. Potendosi infatti trasformare in una sorta di T-1000, Mario acquista peso ed è quindi in grado di raggiungere tranquillamente i fondali senza correre il rischio di essere trascinato dalle correnti marine, e di premere l'interruttore che apre un passaggio verso una nuova Power Star.





## THE ROCK!

In buona parte dei tunnel che caratterizzano questa sezione è possibile imbattersi in pericolose perdite di gas. Dovrete essere quindi particolarmente veloci in questi passaggi visto che rimanere troppo a lungo a contatto con questi gas può diventare letale per il nostro amico idraulico. Sono presenti due porte che conducono ad altrettante Power Star in questo labirinto, ma a causa della loro posizione, solo i giocatori con una vista particolarmente attenta saranno in grado di scovarli.





## POLLICE VERDE!

Una delle porte situate ai bordi del lago di Nessie conduce nella stanza nella quale è posto l'importantissimo interruttore verde. Cercatelo con molta attenzione: se cadete nell'acqua infatti, le forti correnti vi condurranno fuori dalla stanza e vi riporteranno sino alla base delle cascate che si trovano nel giardino del castello, e vi posso assicurare che, per ritornare al lago, la distanza è veramente notevole. Una volta attivato, l'interruttore permette di colpire i blocchi verdi che permettono a Mario di trasformarsi in un luccicante T-1000. In questa forma l'italico idraulico risulta invulnerabile a qualsiasi tipo di attacco.



## SETTIMO PERCORSO

E' un vero peccato che la tuta di Mario non sia ricoperta di amianto; se così fosse stato, il nostro idraulico avrebbe avuto una discreta protezione dalla lava che ricopre la maggior parte di questo difficile, e in alcuni punti discretamente frustrante, percorso. Muovetevi con molta cautela perché il contatto con la lava si rivela particolarmente doloroso per Mario, oltre che nocivo e dannoso per il proseguio della vostra avventura.

## IL GIOCO DEI NOVE!

Avete presente quegli stupidi giochini nei quali bisogna muovere dei tasselli per riuscire a ricomporre una immagine oppure una sequenza numerica? Beh, proprio da questi giochi nasce l'ispirazione per questa sezione di Super Mario 64. Tutto quello che bisogna fare infatti è raccogliere le otto monete rosse presenti mentre i tasselli si muovono nel tentativo di ricreare l'immagine iniziale, ovvero un ritratto di Bowser.



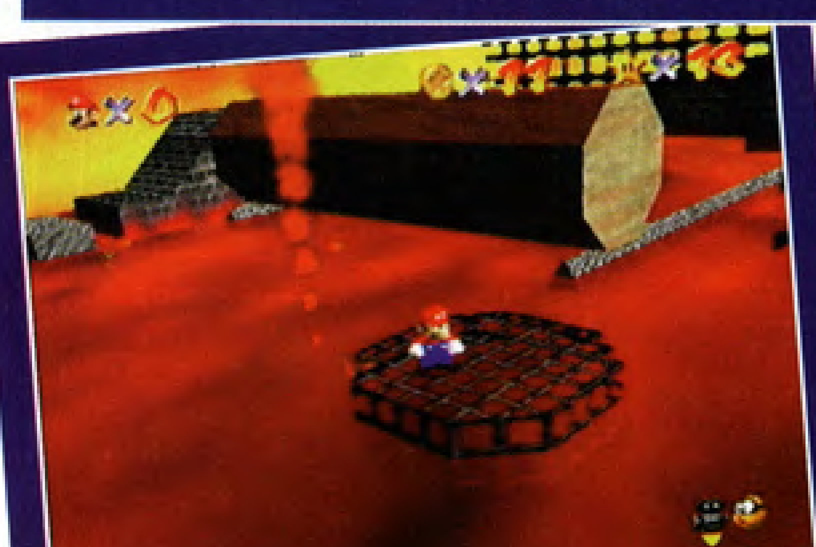





## ROTOLA, ROTOLA...

In un angolo di questo percorso è situato un enorme tronco; tutto quello che dovrete fare è semplicemente saltare su questo pezzo di legno e utilizzarlo per riuscire a raggiungere un'altra Power Star. Attenzione perché se correte troppo velocemente o troppo lentamente il nostro eroe rischia di finire immerso nella lava.




## DRENAGGIO RAPIDO

In una delle stanze sotterranee troverete una piscina piena d'acqua, all'interno della quale è presente un tunnel che conduce in un'altra stanza. Niente di particolarmente interessante, se non fosse per la presenza di due pilastri che, una volta abbattuti, fanno scorrere tutta l'acqua presente. Chissà se ora, senza acqua, ci sono dei nuovi segreti da scoprire...?






## IL PICCOLO DIAVOLO

Sono presenti una grande quantità di questi diavoletti cornuti in questo livello, diavoletti che non possono essere uccisi utilizzando il classico attacco di Mario e che cercano in ogni modo di farvi uscire dal percorso e di farvi cadere nella lava. Un pugno o un calcio ben assestato comunque, sono sufficienti per eliminarli e, in alcuni casi, per ottenere una Power Star come ricompensa.











## UN BAGNO DI LAVA!

Nel centro del percorso è ben visibile un gigantesco vulcano, che erutta palle di lava ogni due secondi circa. Con il giusto tempismo Mario può riuscire a evitare queste sfere incandescenti e addirittura entrare nel cratere del vulcano! Qui sono presenti altre due Power Star, ognuna delle quali è situata in un pericoloso percorso nel quale il rischio di finire immersi nella lava è veramente notevole.

























## OTTAVO PERCORSO

Non è una impresa particolarmente semplice trovare l'ingresso per questo sabbioso livello visto che l'apertura è nascosta dietro a un portale segreto che assomiglia a una normalissima parete. La principale insidia che dovrete affrontare in questa sezione sono le zone più sabbiose in cui Mario rischia di essere miseramente risucchiato e, quindi, di perdere una preziosa vita.





## IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI!

La prima Power Star di questo percorso è chiaramente visibile appena iniziato il livello, visto che è situata proprio nella parte più alta di una gigantesca piramide. Potreste provare a raggiungerla utilizzando il percorso che si trova intorno alla piramide, ma questo risulta discretamente difficile visto che sono presenti un buon numero di nemici. Un'idea migliore, e senza dubbio più facile, è quella di riuscire a far volare Mario fino alla cima della costruzione.







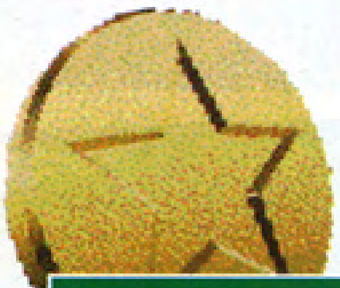






## ABBATTI L'AVVOLTOIO!

Dopo aver attraversato il labirinto in cui bisogna evitare i giganteschi cubi (per farlo è necessario trovarsi sotto il loro lato aperto quando questi vi stanno cadendo addosso), incontrerete un grandioso avvoltoio che nasconde tra le sue grinfie una Power Star. Per fargli mollare questa preziosa preda è sufficiente salire sulla torre più vicina e colpirlo sul becco.











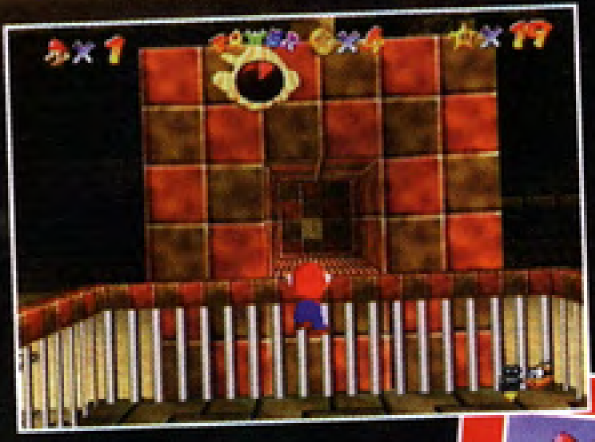




## SGUSCIA IL GUSCIO!

Una cassa gialla situata vicino all'inizio di questo percorso contiene uno speciale guscio di Koopa che può essere utilizzato per raggiungere le torri rimanendo tranquillamente sulle sabbie mobili. Toccando la cima di ognuna delle quattro torri che sono poste agli angoli della piramide, aprirete un varco (salta in aria la punta della piramide) che vi aprirà la strada per l'incontro con due nemici abbastanza strani...

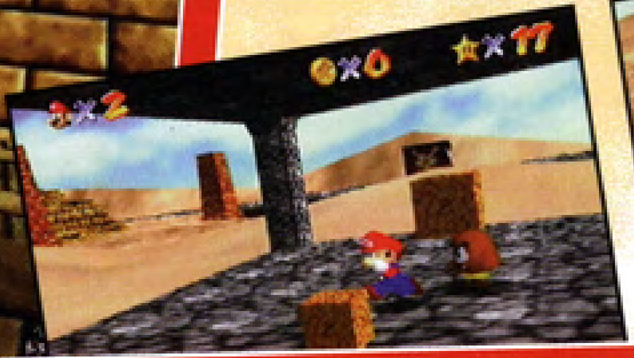




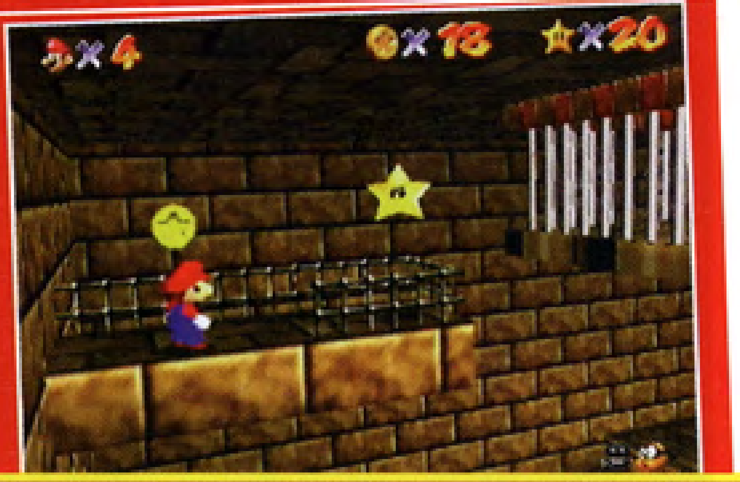

## IL TEMPIO MISTERIOSO!

All'interno della piramide sono presenti un gran numero di trappole da evitare e di enigmi da risolvere, ma bisogna evidenziare anche la presenza di due Power Star. Per ottenere la prima è sufficiente raggiungere la vetta di questo monumento egizio mentre per guadagnare la seconda è necessario raccogliere le cinque monete che si trovano in cima a un sabbioso nastro trasportatore.





## ACCHIAPPA IL CONIGLIO

Dopo che avete raccolto 15 Power Star, uno strano coniglio appare magicamente nei tunnel delle fondamenta. Il vostro compito è ovviamente quello di riuscire a prenderlo, ma l'impresa si rivela tutt'altro che semplice visto che questo piccolo animaletto salta a destra e a sinistra ogni qualvolta si riesce ad avvicinarsi. Non gettate la spugna perché, se riuscirete a catturarlo, otterrete come ricompensa un'altra Power Star.








## NONO PERCORSO

Dovrete aver raccolto 30 Power Star per riuscire ad aprire la Star Door che porta all'entrata di questo percorso, un portale formato da un muro d'acqua. Questo ingresso può essere senza dubbio definito appropriato, visto che la maggior parte degli enigmi che vi troverete ad affrontare hanno come elemento principale proprio l'acqua. E non dimenticatevi di far riemergere ogni tanto Mario, in fondo, anche gli idraulici hanno bisogno di respirare.



## SCRIGNI PREZIOSI!

Come nel precedente percorso ad ambientazione marina, anche nel nono livello è presente un enigma la cui soluzione consiste nell'aprire nella sequenza corretta delle casse del tesoro al fine di ottenere una Power Star. Questa volta però, oltre alla difficoltà dell'indovinello è presente anche un potente vortice che è pronto ad aspirare il nostro idraulico in caso si avvicini troppo.











## IL SOMMERGIBILE ROSA!

Nuotando in un particolare passaggio è possibile scoprire un bacino nel quale è nascosto il sottomarino personale di Bowser! Premendo un interruttore che si trova ai bordi del bacino, potrete attivare un ponte che vi condurrà direttamente sul sommergibile dove è situata l'ennesima Power Star.







## MANTA MANIA!

Questa sezione è veramente eccezionale. Esplorando con attenzione il livello è possibile trovare una gigantesca manta che, mentre nuota tranquillamente nell'acqua, lascia una scia di anelli dietro di se. Per ottenere una Power Star è necessario riuscire a passare consecutivamente attraverso cinque di questi anelli. E' più semplice a dirsi che a farsi, ma si tratta comunque di una sezione, a mio modesto parere, particolarmente divertente.















## ANELLI E GRATE

Ancora una volta per riuscire a far apparire la Power Star in questo livello è necessario passare attraverso cinque anelli, che in questo caso sono situati su una grata posta nelle profondità marine. Per riuscire a prendere la stella è però necessario trasformarsi nella versione metallica di Mario, visto che la forte corrente marina non permette al nostro idraulico di raggiungerla.











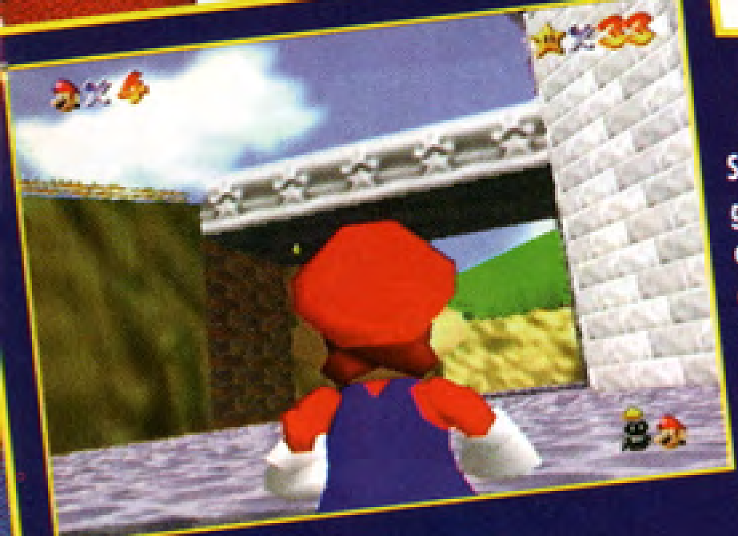
## LA STELLA INGABBIATA!

Che situazione frustrante! C'è una Power Star, ma è intrappolata in una gabbia metallica. Tuttavia, utilizzando un paio di trasformazioni (non vi diciamo quali, diventerebbe tutto troppo facile...) potrete far giungere Mario alla gabbia e farlo passare tra le sbarre come se non esistessero, eliminando quindi qualsiasi problema.





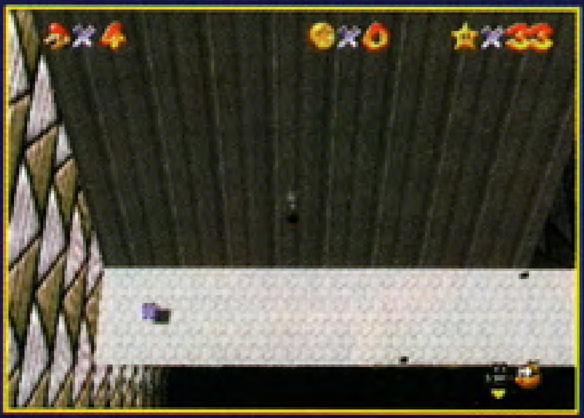




## IL FOSSATO SVUOTATO!

Se a questo punto tornate nel giardino del castello, probabilmente vi accorgerete che è accaduto qualcosa di abbastanza strano: il fossato intorno al castello è stato completamente prosciugato. Hmm, chissà cosa sarà successo? Non perdete troppo tempo cercando di trovare una risposta a questa domanda, ma fiondatevi subito nel passaggio che si è aperto grazie a questo evento, passaggio che vi condurrà direttamente fino all'interruttore blu. Una volta che l'interruttore è attivato avrete la possibilità di colpire anche i blocchi blu e di ottenere quindi il "pixel cap", che permette a Mario di camminare attraverso i muri.









## IL SECONDO SCONTRO CON BOWSER

Dopo che avrete raccolto un paio di Power Star in questo percorso marino, un nuovo passaggio che conduce al secondo nascondiglio di Bowser apparirà magicamente. Come nel primo combattimento, prima di raggiungere il lucertolone dovrete superare un complesso labirinto pieno di trappole e di salti al limite dell'impossibile. Rispetto al precedente incontro bisogna dire che Bowser ha imparato nuove tecniche per sconfiggere Mario, la più pericolosa delle quali è senza dubbio un salto che fa inclinare l'arena dove si svolge il combattimento.













## DECIMO PERCORSO

Dopo aver sconfitto per la seconda volta Bowser verrete ricompensati con una chiave che vi permette di aprire la porta ancora chiusa che si trova nel salone. Oltre la porta si possono incontrare delle scale che conducono al secondo piano dove è possibile vedere una galleria di ritratti, alcuni noti, altri un po' meno. Sono presenti anche un paio di porte, e dietro una di queste è situata una stanza caratterizzata da una parete a specchio. Studiando con attenzione questa parete troverete il modo per riuscire a entrare nel decimo percorso...

## UN LABIRINTO GHIACCIATO

Vicino all'entrata di questo livello è facilmente visibile una casetta composta completamente di cubetti di ghiaccio, dentro la quale è presente una luminosa Power Star che vi attende. Per raggiungerla dovrete riuscire a destreggiarvi all'interno dell'abitazione che, vista la presenza di diversi corridoi e stanze, assomiglia più a un labirinto che a una normale casa.









## NEL BLU DIPINTO DI BLU

In questo livello bisogna fare particolarmente attenzione visto che Mario si trova ad affrontare gli attacchi del nemico sui bordi (ghiacciati, e quindi alquanto scivolosi) di una piscina piena di acqua freddissima. Per ottenere la Power Star è quindi necessario evitare di finire nella piscina (letale per Mario) e bisogna riuscire a farvi cadere il nemico.













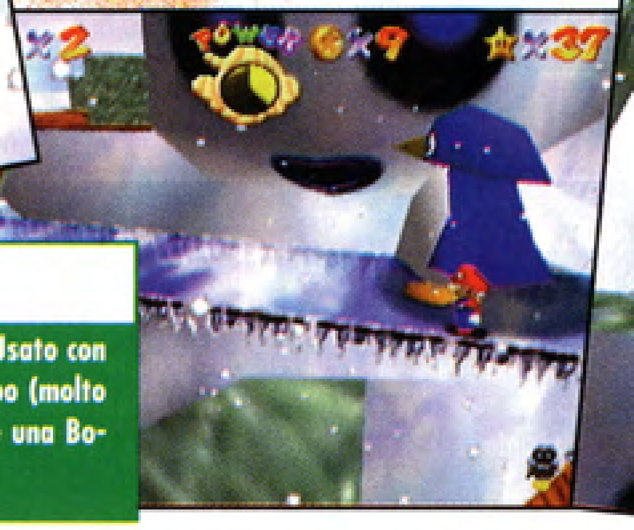


## UN PINGUINO PER AMICO!

Nel centro del percorso è visibile un gigantesco pupazzo di neve con una Power Star situata proprio sopra la testa. E' anche presente una strada per raggiungerla, ma la situazione non è semplice come sembra. Infatti, le folate di vento provocate dal pupazzo sono particolarmente insidiose e rendono l'impresa discretamente ardua. E' quindi possibile cercare di raggiungere la stella volando oppure utilizzando il gigantesco pinguino come scudo.









## IGLOO!

In un angolo del percorso è possibile trovare una Power Star e un guscio di Koopa. Usato con attenzione il guscio permette a Mario di vagare per il livello e di giungere a un igloo (molto più simile a un labirinto che a un igloo, a dire il vero) nel quale è possibile trovare una Bo-omb rosa e, ovviamente, un'altra Power Star!





## THE END

Come forse avrete notato, questa non è l'ultima parte della guida a Super Mario 64; per scoprire tutti i segreti degli ultimi percorsi (cinque, dall'undici al quindici, per la precisione) e per sapere tutto dello scontro finale con Bowser, non vi resta quindi che aspettare un misero mesetto. Ciriciao!

# SUPER MARIO RPG

## LEGEND OF THE SEVEN STARS

### LA GUIDA - PARTE 3

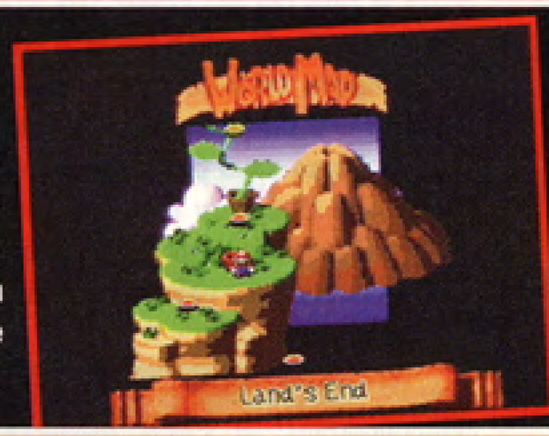
**Salve a tutti amati lettori e lettrici, spero sinceramente che vi stiate divertendo a solcare con noi le verdi e lussureggianti terre di Super Mario. Certo che se qualcuno di voi si trovasse bloccato in qualche punto la cosa potrebbe diventare un pochino frustrante però, state tranquilli! Con oggi infatti si conclude anche l'ultima parte della guida a Super Mario RPG per cui, se seguirete passo passo i nostri suggerimenti non dovreste fare la benché minima fatica ad arrivare sani e salvi alla fine di questo fantastico gioco.**



## WORLD 5: LAND'S END

### LAND'S END

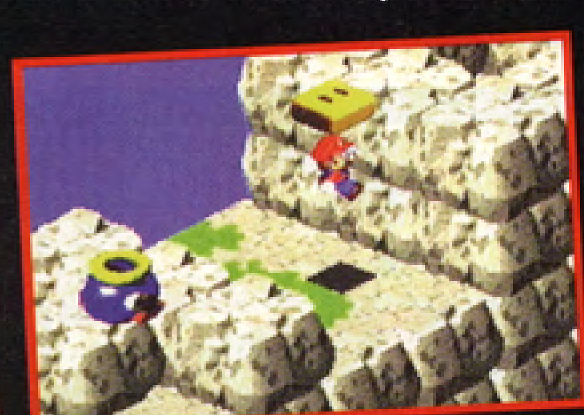
Una volta entrati nella zona desertica della Land's End, cercate di incrementare il più possibile i vostri hit point e l'armatura. Le montagne che si trovano davanti a voi sono piuttosto ostiche e sono popolate da parecchi mostri che non vedono l'ora di mettere le loro piccole zampine sui vostri bei faccioni. Ispezionando le montagne con attenzione potrete trovare parecchi bonus e gadget assortiti anche se, in qualche caso, avrete bisogno di più fortuna che di buon senso!

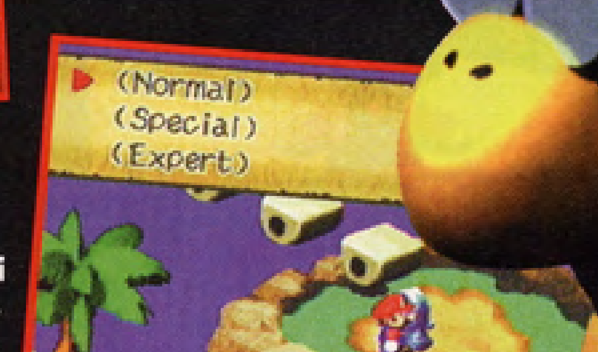



## L'UOMO CANNONE!

C'è un solo modo per esplorare l'aspro paesaggio, ed è quello di usare il cannone. Così, non perdete tempo, saltate nella bocca dell'enorme mortaio e poi premete B in modo da sparare Mario e poi, una volta in aria, pigiate A in modo da darvi una spinta maggiore. Una volta giunti nella seconda sezione, saltate giù nello spazio che si trova tra il cannone ed il plateau, poi spiccate un salto in aria in modo da far comparire una piattaforma segreta. Saltate quindi nel cannone e poi balzate in modo da atterrare sulla piattaforma sopra menzionata. A questo punto Mario verrà scaraventato verso il forziere che si trova lì nelle vicinanze entrando così in possesso di ben 4 Frog Coin.










### MAGICAL MYSTERY TOUR

Il magico ponte sospeso nasconde molti oggetti per quelli che sono abbastanza rapidi e veloci con il pad. Tanto per cominciare, parlate con il piccolo guardiano del ponte in modo da spostare un ascensore verso la partenza. Per cimentarvi nella prova, pagate 5 coin e poi scegliete quale gioco provare: la Normal Route, la Special Route e la Final Route. Nella Normal Route Mario dovrà riuscire ad attraversare il ponte facendo attenzione a non cadere. Nella Special Route il tutto sarà reso più difficile da una serie di palle di cannone che vi verranno tirate contro con preoccupante frequenza. Anche la Final Route propone uno schema similare alla precedente, tuttavia in questo caso i salti da spiccare saranno molto più lunghi, il tutto a vantaggio dei vostri miseri arti inferiori.



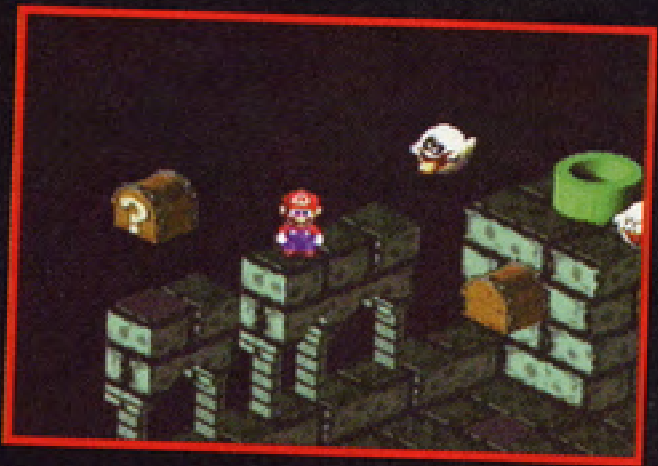





## CHI HA SPENTO LA LUCE?

Sotto il ponte sospeso si trova l'entrata di una buia e tenebrosa caverna collocata proprio sullo stesso lato del plateau. Al suo interno potrete trovare una vasta collection di mostri con i quali farete bene a cimentarvi in combattimento in modo da poter acquisire importantissimi punti esperienza ai quali si andranno a sommare una sfilza di coin extra. Infine razziate i vari forzieri in modo da impossessarvi anche dell'ennesimo Frog Coin. Una volta giunti alla fine del sentiero, troverete la strada bloccata da una serie di barili che Mario dovrà spostare secondo uno schema ben preciso in modo da liberare la strada per l'uscita. Oltre a questo, spingendo un barile giù per la scarpata otterrete una comodissima piattaforma che vi tornerà molto utile nel caso decidiate di tornare in vacanza nella Land's End.



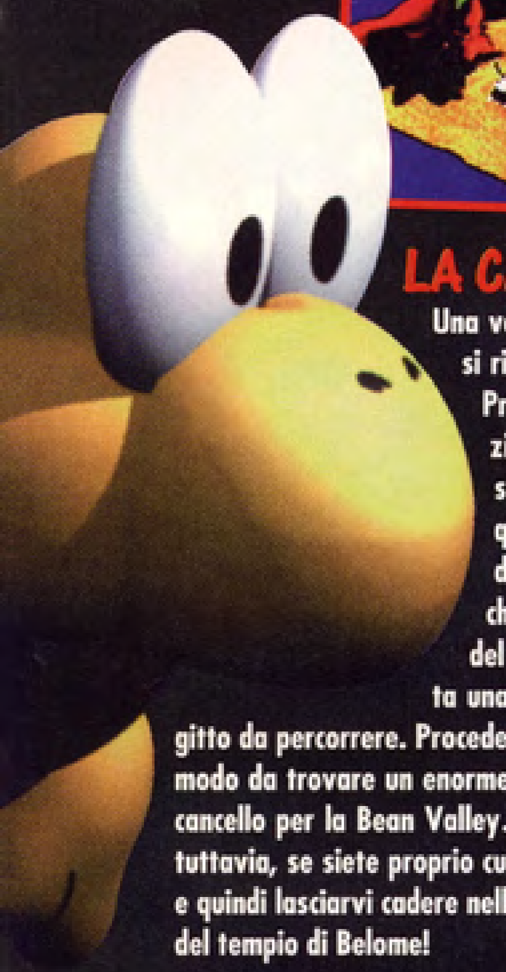








## GNICK E GNACK!

Uscite dalla caverna utilizzando il trampolino: farete così la vostra comparsa nelle Rapide di Kero. Qui, alla sinistra di Mario ecco una treasure box, in precedenza irraggiungibile. Quindi, una volta che sarete abbastanza vicini, apritela e raccogliete il vaso di melassa che troverete al suo interno. Neanche a farlo apposta, il caro Frogfucius si dimostrerà molto interessato a questa "leccornia" per cui non dovrete far altro che porgergli gentilmente il maleodorante contenitore per ottenere una serie di preziosissime informazioni oltre ad un utilissimo oggetto.



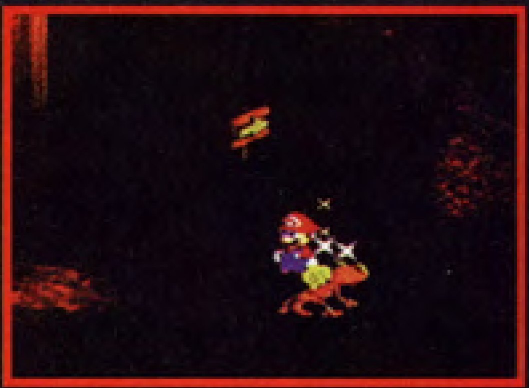
## LA CARIE DEL DESERTO

Una volta che avrete attraversato lo Sky Bridge, Mario ed i suoi compagni si ritroveranno di fronte alla terribile sezione desertica delle Land's End. Prima di fare qualunque cosa, vi raccomando di salvare la vostra posizione dopodiché potrete muovervi con tutta calma verso la sezione successiva. Mulinelli e voragini assortite sono all'ordine del giorno in questo livello, tuttavia il vero problema è che per riuscire a superarli dovrete per forza fare affidamento sulle vostre piroette. Man mano che vi spostate lungo il livello cercate di individuare un buco all'interno del quale si trova una bella formica corazzata: questo infatti rappresenta una sorta di scorciatoia che vi consentirà di ridurre notevolmente il tragitto da percorrere. Procedete quindi verso l'uscita e quindi abbandonate questo livello da nord in modo da trovare un enorme faccione di pietra. Dietro a questa enorme barriera si trova celato il cancello per la Bean Valley... ma come fare per spostarlo? Beh, non si tratta di una cosa facile tuttavia, se siete proprio curiosi di scoprire come si fa, non dovrete far altro che tornare indietro e quindi lasciarvi cadere nell'ultimo mulinello: vi ritroverete così all'interno delle cave sotterranee del tempio di Belome!

## UNDERGROUND

Una volta sottoterra, apritevi la strada attorno al complesso e quindi colpite il primo forziere. All'interno troverete una stella che vi renderà momentaneamente invincibili e che potrete utilizzare per eliminare tutti i vari nemici che popolano questa sezione. Una volta dentro la stanza piena di Geckits, il vostro potere comincerà a scemare. A questo punto cercate di saltare rapidamente sui barili e quindi date 400 coin allo straniero per ottenere un'altra stella. Fatto ciò, saltate giù e ripulite anche questa stanza in modo da incrementare ancora il vostro livello di energia.



## I MOSTRI DEL MULINO BIANCO

Una volta dentro ai possedimenti di Belome, camminate lungo la seconda sezione e qui parlate con Shrouded Shamen. Dategli 50 coin e fatevi leggere la fortuna. Per scegliere il vostro destino non dovrete far altro che colpire le 3 statue in un ordine qualsiasi. La sequenza che avrete composto vi potrebbe portare sia ad un forziere, sia al cospetto di Belome ma anche scaraventarvi nuovamente alla partenza. In questo caso non vi resterà altro da fare che tornare indietro e pagare nuovamente lo Shamen. La miglior sequenza da utilizzare è: Destra, Sinistra, Centro. Così facendo, sarete portati prima davanti ad un forziere contenente ben 100 coin e poi davanti al caro Belome che, possiamo assicurarvi, farà veramente di tutto per mettervi a vostro agio!




## IL BAZAAR

Prima di lasciarvi cadere su Belome è buona cosa fare una rapida visita al negozio di Shaman in modo da poter fare il pieno con i vari gadget di cui potrete avere bisogno. Assicuratevi quindi di avere a disposizione un buon numero di Flower Point visto che ne avrete sicuramente bisogno.

## CHE L'INCONTRO ABBIA INIZIO!

Il caro Belome è davvero un osso duro visto che è in grado di difendersi dagli attacchi a base di fulmini, quindi vi converrà avere Mallow all'interno del vostro gruppo. Una volta che Belome ha subito un po' di colpi, il malefico prenderà uno dei membri della vostra squadra e lo clonerà. Durante lo scontro, vi converrà tenere con voi anche la principessa Toad-Stood visto che, grazie alle sue potenti abilità di guaritrice, potrebbe tornarvi molto utile. Il miglior modo per eliminare il tarpano è quello di spazzar via prima il replicante per dirigere poi tutti i vostri attacchi sul simpatico mostro. Per gli amanti delle statistiche, Belome è dotato di circa 1200 HP, il che significa che lo scontro potrebbe andare anche piuttosto per le lunghe; detto ciò non scoraggiatevi: con un po' di fortuna e di pieno di energia non dovreste avere grossi problemi nel riuscire ad eliminarlo.



## UNA CITTA' DAVVERO MONSTRUOSA!



### UN SERGENTE DI FERRO

Monstro Town non è altro che un piccolo agglomerato urbano popolato da una razza di ripugnanti vecchi mostri che però hanno imparato dai loro errori del passato e così hanno deciso, anche per evitare ulteriori mazzate, di vivere in pace ed armonia. Per prima cosa, parlate con i mostri che si trovano al piano inferiore per poi passare via via ai piani più elevati. Fatto ciò, il buon Mario verrà introdotto al cospetto del Sergente Flutter e delle sue truppe del cielo. Una volta terminata la solita maledetta sequenza di dialogo, sarete finalmente liberi di tornare indietro verso la grande muraglia dove il sergente Flutter vi darà una mano a raggiungere la sommità dell'enorme ammasso di pietra, permettendovi così di raggiungere sani e salvi la Bean Valley.

## STREGA COMANDA COLOR...

In questa zona non si trova una vera e propria locanda come quella presente a Monstro Town, tuttavia potrete trovare una piccola bettola (la Musty Fears House) nella quale Mario e soci potranno darsi una bella e quanto mai salutare sciacquata alle ascelle. Qui, mentre il nostro idraulico ronferà a più non posso, riceverà la visita di 3 bei fantasmi: Big Boo, Dry Bones e Greaper. Questi simpaticoni dopo aver preso in giro per il nostro eroe per avere più baffi che capelli prenderanno 3 belle bandierine che verranno poi nascoste in 3 diversi punti del gioco e che, nel caso riusciate a trovarle, vi frutteranno una preziosissima Ghost Medal. Detto ciò, vediamo di fare un po' le spie. Dunque, la bandierina di Big Boo potrà essere recuperata nell'Isola di Yoshi, quella di Dry Bones si trova dietro il sospiro situato a Rose Town mentre invece quella di Greaper si trova proprio sotto il letto di Mario! Non c'è che dire: davvero una trovata geniale!









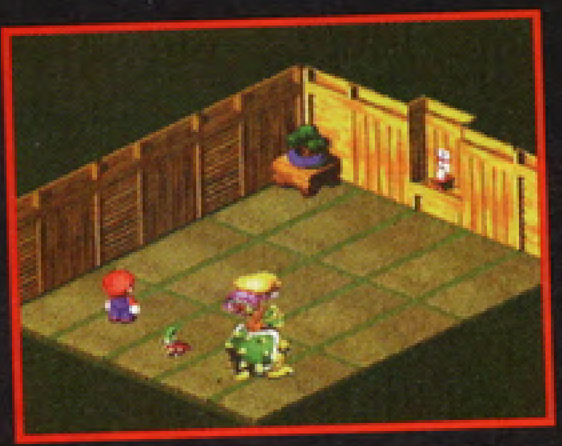






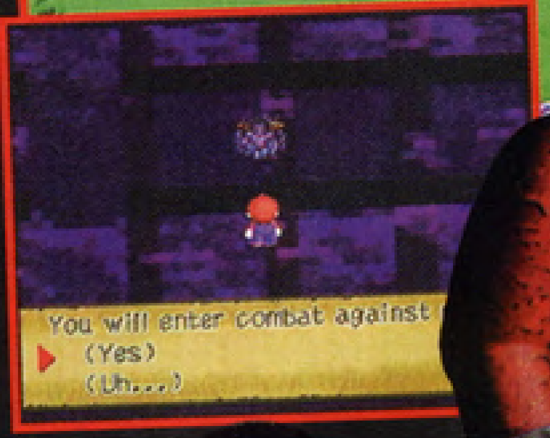
### TRA L'INCUDINE E IL MARTELLETTO

Super Mario RPG vanta anche una serie di combattimenti accessori che potranno essere tranquillamente evitati a meno che voi non vogliate entrare in possesso di alcuni oggetti particolari. Visitate per esempio Jagger e Jinx nella Scuola di Arti Marziali nel livello superiore. Nel caso riusciate a sconfiggerli potrete infatti impossessarvi della Jinx Belt. Una volta in possesso di questo gadget, il nostro Mario sarà protetto dalle morti improvvise. Per la cronaca: Jagger ha un totale di 600HP e vi basterà un solo incontro per metterlo k.o. Invece Jinx dovrà essere affrontato per ben 3 volte prima di poter essere eliminato il che gli conferirà un totale di ben 2600HP! La porta chiusa che si trova a Monstro Town può essere aperta usando la Shiny Stone, la quale potrà essere recuperata dalla piccola bambina che si trova a Monvile. Dietro la porta si trova un gigantesco mostro di nome Cutex dotato di ben 12.396HP, quindi vi converrà girargli al largo almeno fino a quando tutti i vostri personaggi non avranno raggiunto il ventiseiesimo livello. Nel caso in cui riusciate a sconfiggerlo, vi ritroverete in possesso della mitica Quartz Charmun, aggeggino che non solo vi proteggerà dalle morti improvvise ma che incrementerà anche le vostre doti offensive e difensive di un buon 50%!







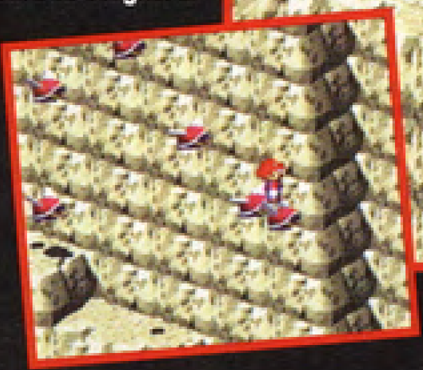




## LA VALLE DEI FAGIOLI BORLOTTI

Per avere accesso alla Bean Valley, Mario e compagni saranno costretti ad attraversare ancora una volta la sezione desertica fino a quando non riuscirete a trovare la scogliera. Una volta individuata, il Sergente Flutter farà la sua comparsa sullo schermo dando così una mano ai nostri amici a raggiungere la sommità della costruzione. Anche le Sky Troopas faranno la loro parte costruendo per voi una sorta di scalinata umana che vi consentirà di arrivare in cima molto, molto rapidamente. Ovviamente, meno tempo impiegherete a raggiunge la vetta, più grande sarà la vostra ricompensa.







## UMBERTO SMILAX

L'unico modo di viaggiare attraverso le diverse sezioni della Bean Valley è quello di usare le tubature. All'inizio Mario incontrerà cinque di questi condotti, ognuno contenente degli Smilax. In ogni passaggio è contenuto un tesoro da collezionare: per fare questo non dovrete far altro che zomparci dentro e uccidere il nemico di turno. Si tratta dell'unico sistema a vostra disposizione per aumentare i vostri punti esperienza e guadagnare qualche interessante power up come i boots.





## MEGASMILAX







Per raggiungere la Nimbus Land Mario deve prima affrontare il Megasmilax, ovvero una pianticella particolarmente robusta e sviluppata con una particolare propensione. Il modo migliore per affrontarlo e quello di eseguire degli ultra jump che vi consentono di procurare più danni: non dimenticate che comunque non siete soli e che gli altri membri del vostro team vi potranno essere utili. Il Megasmilax ha 1000 punti ferita e non vi dovrebbe creare grossi problemi eliminarlo, ricordatevi comunque di tenere sott'occhio la vostra energia e cercate di non sprecarne troppa. Una volta battuto il Megasmilax troverete un cartello attaccato a una foglia: NON LEGGETELO ADESSO! Vi tornerà utile più tardi, ora potete andare tranquilli verso la Nimbus Land.



## WORLD 6: NIMBUS LAND

Ben arrivati nella Nimbus Land dal vostro caro e vecchio amico Mallow. Due sinistre figure hanno rovesciato la monarchia e si sono impadroniti del regno. Questi due baldi personaggi sono il mediocre Dodo e l'autoproclamata regina Valentina. Durante questo episodio scoprirete che Mallow è attualmente l'erede riconosciuto al trono e che i suoi genitori (il re e la regina) sono attualmente imprigionati in qualche parte del castello. Tocca come al solito a Mario liberare la famiglia reale e ristabilire il giusto ordine delle cose.









## AVVITAMENTI CELESTI

Per raggiungere il reame di Nimbus, Mario deve scalare una serie di viti di diverso colore. Saltare da una all'altra non è impresa facile: per aiutarvi potete guardare le ombre sul terreno per calibrare al meglio i salti. State attenti alle deviazioni che vi consentiranno di raggiungere due tesori, uno dei quali contiene il Rare Scarf che aumenta le abilità della principessa. Continuate la vostra salita fino a quando non raggiungete la nuvola con due pedane: quella di sinistra vi conduce fino al regno, quella di desta vi rimanda alla mappa del mondo. Il buco nella nube vi conduce invece a Hot Springs.





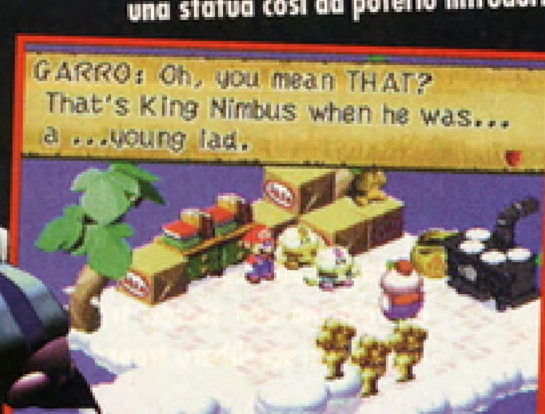
## GARRO, IL MAESTRO SCULTORE

Attraversate tutti i luoghi di Nimbus per farvi raccontare e capire quello che è accaduto precisamente ai coniugi reali. Quindi entrate nella casa in cima allo schermo e incontrate Garro. Dopo aver capito che Mallow è il vero principe, Garro trasformerà Mario in una statua così da poterlo introdurre nel castello, impresa altrimenti realizzabile.

## AMO LA PULIZIA!

Una volta entrato nel castello, Mario deve mantenere il suo travestimento per evitare di essere scoperto. Per imprecisati motivi, Dodo entrerà nella stanza per beccare letteralmente tutte le statue: dovete assolutamente evitarlo con una serie di salti. Se siete riusciti in tutto questo, troverete una piuma dopo la prossima porta, che vi consentirà di attaccare più spesso nei turni di combattimento. Se invece non siete riusciti a evitare le beccate, dovrete affrontare un breve combattimento con Dodo.











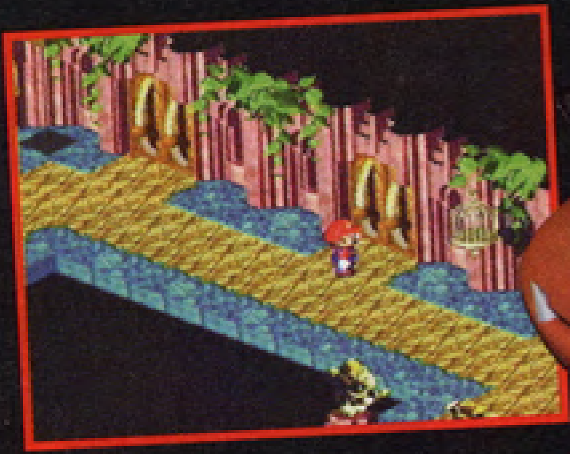




## DOVE POSSO METTERE LA MIA CHIAVE?

Mario può ora girare liberamente per il castello e una delle prime scoperte che farà è che la porta al centro della prima sezione è chiusa. Uscite dalla stanza dal lato nord e seguite il corridoio fino a raggiungere una stanza in cui sono stati imprigionati i servitori. Parlate con loro e riceverete la chiave del castello che, casualmente, apre proprio la porta che prima avete trovato bloccata.





## BIRDO

Una volta che avete la chiave, usatela e proseguite fino a quando non trovate un grosso e bizzarro uovo. Anche se non è molto educato, colpitelo fino a romperlo liberando così il feroce Birdo. Con la principessa e Bowser a darvi una mano, non dovreste avere grosse difficoltà a sopravvivere anche a questo nemico. Eseguite attacchi regolari e quando non siete in grado di farlo difendetevi per respingere verso Birdo le uova che vi lancerà contro. Al termine del combattimento riceverete una seconda chiave che vi permetterà di andare a liberare il re.









## UNA PICCOLA SCARAMUCCIA

Una volta liberata la coppia reale, è inevitabile che dobbiate affrontare Dodo e la principessa Valentina. Prima dovrete vedervela con il volatile, che sceglierà uno del vostro team per un combattimento uno contro uno. Una volta sconfitto, questo si rifugierà dietro la principessa. Uccidete prima Dodo, poi concentratevi sulla principessa, che è ben più facile da sconfiggere e non dovrebbe portarvi via troppo tempo.



























## CROCO

Ritornate nel regno e girate per le case fino a quando trovate Croco e saccheggiatelo. Alla fine vi darà il Signal Ring che vi permetterà di individuare un tesoro nelle vostre vicinanze. Lasciate quindi la sua casa e proseguite dritti nell'aria fino ad incontrare Shy Guy, che sarà ben lieto di darvi del fertilizzante se lo lascerete solo. Ora tornate nella Beam Valley e leggete il messaggio che ha lasciato il Megasmilax quando lo avete ucciso. Prendete ora il fertilizzante e i semi che trovate nella casa dietro Rose Town e dateli entrambi al vecchio giardiniere. Il vecchio ricambierà il disturbo con due Lazy Shell: datene una a Mario per le armi e l'altra alla principessa per la sua armatura.




## BAGNI TERMALI

Una volta che Mallow viene riconosciuto come il vero principe, le Hot Springs sono disponibili per l'uso. Saltate nell'acqua per recuperare energia ma non stateci troppo a lungo: gli effetti non sarebbero troppo salutari.

## UN BARILE DI LAVA

Dopo il riposante viaggetto a Nimbus, vi aspetta il ben più caldo clima del terrificante Barrel Volcano. Delle molte informazioni che si potrebbero dare su questa regione, vi basti sapere che dovete seguire la strada a senso unico. Le Frog Coin che troverete lungo il percorso andrebbero tutte collezionate ma sono sistemate in modo pericoloso e correte il rischio di cadere nella lava. Potreste voler affrontare un paio di combattimenti lungo la strada per aumentare la vostra esperienza, ma se preferite una vita più tranquilla non avrete difficoltà ad evitare tutti i nemici.



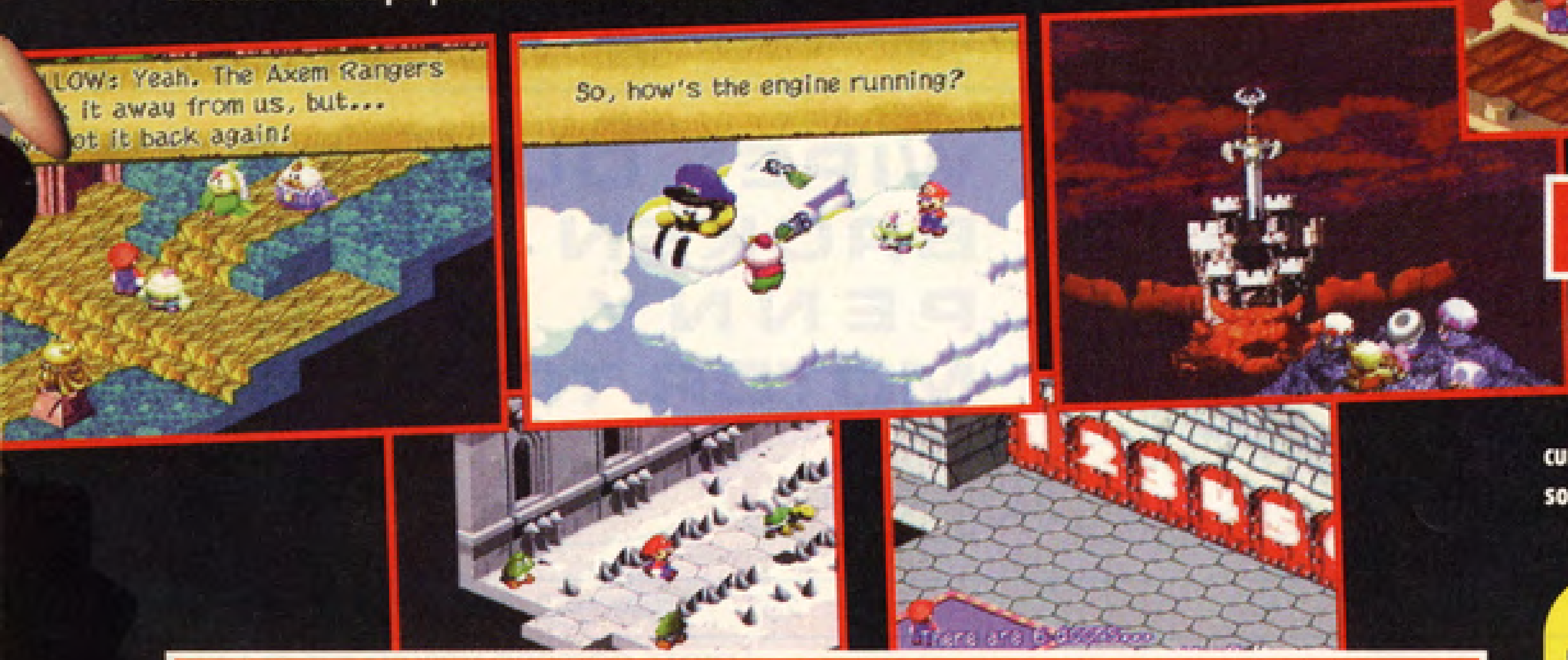
### CZAR IL DRAGO E ZOMBONE

Alla fine del vulcano vi aspetta il drago Czar: il simpatico sputafuoco vanta 1400 punti ferita e attacca con fuoco e Sleep Spell; siate quindi sicuri che i vostri compagni abbiano il Wake Up Pin con loro. Con degli attacchi regolari non dovreste essere impensieriti neppure da Czar. Dopo di lui dovrete affrontare il suo alter ego Zombone. Qui le cose diventano più complesse in quanto dispone di 1800 punti ferita e attacca con Sand Storm e Blast Spells. Recuperate energia con l'aiuto della principessa e proseguite con i soliti attacchi.



## COME RAGGIUNGERE SMITHY?

Ritornate nel regno di Nimbus e camminate per uno schermo per andare a parlare col conducente dell'autobus. Proseguite quindi verso il castello e parlate con il re, quindi tornate dall'autista. L'autobus arriverà per prelevare voi e i vostri amici.




## LE SEI PORTE

Seguite la strada della prigione di Bowser fino a raggiungere sei porte rosse, dietro ognuna delle quali si nasconde una serie di insidie, trabocchetti e nemici. Le prime due contengono le trappole più impegnative, la 3 e la 4 nascondo dei puzzle game piuttosto impegnativi ma non impossibili (vi consigliamo comunque di munirvi di carta e penna per facilitarvi il compito), mentre dietro le porte 5 e 6 vi attendono le ultime battaglie, prove forse meno impegnative di altre ma che vi porteranno via parecchio tempo. Una volta che avete superato quattro prove, potrete proseguire verso la prossima sezione.

## IL NEGOZIO DI HINOPIO

Balzellon balzelloni Mario ritrova un altro suo vecchio amico: Hinopio. Vi serve qualcosa? Sicuramente lui ce l'ha! Nel suo negozio potrete trovare diverse cose interessanti fra cui una utile armatura. Prendete tutto quello che vi può servire per sconfiggere i prossimi boss; se per fare questo vi servissero più soldi di quelli di cui disponete, vi conviene vendere tutte le armi che non vi servono più.




### GO, GO, AXEM RANGER

Dopo che avete con tanta fatica battuto Czar e Zombone, lo Star Piece verrà rubato dagli Axem Rangers. Seguiteli fino a The Blade, la loro fortezza volante. Dovrete quindi ingaggiare una furibonda lotta, iniziando dal ranger Rosa, passando poi al Nero, al Giallo e al Verde, lasciando il rosso per ultimo. Finché siete ben riforniti di Flower Point e di armi, non dovreste incontrare grosse difficoltà. Una volta che il resto del team è stato battuto, il ranger rosso si rifugierà dietro il Breaker Beam. State molto attenti a questo raggio e fatelo fuori il prima possibile; una volta liquidata anche questa pratica anche il sesto Star Piece è vostro.




## WORLD 7: SMITHY FACTORY

Finalmente siete arrivati al livello finale. Nel castello e nella prigione di Bowser troverete enigmi da risolvere e nemici sempre più duri da sconfiggere: avrete raccolto abbastanza energie per questo? Siate sicuri che Bowser faccia parte del vostro team perché in molti casi i nemici sono spaventati dalla sua presenza e rendono meno.

### ORA TOCCA A VOI!

Bene ragazzi, tutto quello che sappiamo ve lo abbiamo detto, quello che dovete fare ora è proseguire dentro il castello di Smithy e salire di livello attaccando tutto quello che si muove. Diversi boss vi attendono per farvi la pelle ma siamo sicuri che riuscirete a venirne fuori: per sicurezza preoccupatevi per tempo di avere abbastanza syrups nel vostro borsino per aumentare i Flower Points. Ora sapete tutto quello di cui avete bisogno per ottenere l'ultimo Star Piece.

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473



# L'ARCOBALENO

## VIDEOGAMES

| PLAYSTATION PAL | |
|---|---|
| CAPER | 99.000 |
| SIM CITY 2000 | 110.000 |
| NAMCO SOCCER | 99.000 |
| MUSEUM PIECE 2 | 99.000 |
| WILLIAMS ARCADE | 99.000 |
| VIRTUA GOLF | 99.000 |
| TOP GUN | 99.000 |
| CHRONICLES OF SWORLD | 99.000 |
| A QUANAUTS HOLIDAYS | 99.000 |
| TIME COMMANDO | 110.000 |
| BLAZING DRAGONS | 99.000 |
| BUBBLE BOBBLE | 79.000 |
| SAMPRAS TENNIS | 99.000 |
| RETURN FIRE | 99.000 |
| MADDEN '97 | 99.000 |
| DAVIS CUP TENNIS | 99.000 |
| SOVIET STRIKE | 110.000 |
| DIE HARD TRILOGY | 99.000 |
| ACTUA GOLF | 99.000 |

| NEO GEO CD | |
|---|---|
| KING OF FIGHTER '96 | 135.000 |
| NINJA MASTER | 135.000 |
| METAL SLUG | 135.000 |
| ART OF FIGHTING 3 | 135.000 |
| FATAL FURY SPECIAL | 39.000 |
| AERO FIGHTER 2 | 39.000 |
| PULSTAR | 79.000 |
| GALAXY FIGHT | 79.000 |
| KABUKI KLASH | 79.000 |
| SAMURAI SHOWDOWN 2 | 39.000 |
| TOP HUNTER | 39.000 |
| DOUBLE DRAGON | 79.000 |
| FOOTBALL FRENZY | 39.000 |
| ART OF FIGHTING 2 | 39.000 |
| KING OF FIGHTER '94 | 39.000 |
| AERO FIGHTER 2 | |
| NAM 75 | |
| TRASH RALLY | |
| WORLD HERO 2 JET | |
| KARNOV REVENGE | |

| MANGA | |
|---|---|
| SAILOR MOON | 32.000 |
| RECORD OF LODOSS WAR | 35.000 |
| RANMA | 32.000 |
| DRAGON BALL | 40.000 |
| CAVALIERI DELLO ZODIACO | 40.000 |
| STREET FIGHTER 2 | 25.000 |
| STREET FIGHER 2 (IL FILM) | 32.000 |
| FATAL FURY | 40.000 |
| SAMURAI SPIRIT | 40.000 |
| CITY HUNTER | 40.000 |
| PATLABOR | 15.000 |
| AKIRA | 30.000 |
| ART OF FIGHTING | 35.000 |
| LUPIN III | 30.000 |
| 3 X 3 OCCHI | 32.000 |
| AREA 88 | |
| KENSHIRO | |
| OH MIA DEA | |
| VAMPIRE HUNTER | |
| GUYVER | |

| SATURN PAL | |
|---|---|
| MADDEN '97 | 110.000 |
| TUNNEL B1 | 110.000 |
| WORL WIDE SOCCER | 99.000 |
| DIE HARD TRILOGY | 110.000 |
| SYNDICATE WARS | 110.000 |
| TOMB RAIDER | 110.000 |
| BLAZING DRAGON | |
| FIFA SOCCE ,97 | 110.000 |
| SCORCHER | 99.000 |
| CRUSADER | 110.000 |
| IRON MAN | 99.000 |
| OLYMPIC GAMES | 110.000 |
| NBA LIVE '97 | |
| THREE DIRTY DWARVE | 99.000 |
| DEADLY SKIES | 115.000 |
| SEA BASS FISHING | 110.000 |
| SPACE HULK | 110.000 |
| NIGHTST JOY PAD | 140.000 |
| EXHUMED | 110.000 |
| ATHLETE KINGS | 110.000 |

| N 64 - JAP |
|---|
| STAR WARS |
| SUPER MARIO KART |
| GOLDEN EYE 007 |
| BLAST COOPS |
| BODY HARVEST |
| **SAT- JAP** |
| THUNDER FORCE GOLD 2 |
| SEXY PARODIUS |
| MASTER OF MONSTER |
| TRY RUSH |
| PSYCHIC KILLER |
| DAYTONA USA C.E. |
| **PSX - JAP** |
| MACROSS VFX |
| NAMCO 4 |
| WILD ARMS |
| ARC THE LAD 2 |
| DRACULA |
| MEGA MAN 8 |
| WINNING ELEVEN '97 |



## GADGET DI IMPORTAZIONE GAPPONESE

**FIGURINE**

CAPTAIN T SUBASA
SAILOR MOON
DRAGON BALL Z
GUNDAM
YU YU HAKUSHO
ULTRAMAN
FINAL FANTASY
VIRTUA FIGHTER
ROCKMAN
MARIO

**VHS**

DRAGON BALL Z
GUNDAM
RANMA

**CD MUSICALI**

CD 29.000

CITY HUNTER
SAILOR MOON
DRAGON BALL
RANMA
MUSIC GAME

POSTER - WALL SCROLL - FIGURE - CARTE DA GIOCO - ADESIVI - SPILLE

JUMPING FLASH 2
DARK STALKER
CRASH BANDICOT
DESTRUCTION DERBY 2

PlayStation™

WIPE OUT 2097
BROKEN SWORD
PENNY RACER
MOTOR TOON GP 2

# 99.000

P.U. - IVA COMPRESA — PSX PAL

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso

## VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER

## PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

**Roma Via Cassia, 6/c**
**Tel. 06/33.33.486**

**Via Candia, 56**
**Tel. 06/397.435.17**

# < DaGLi SpeCIAliStI!

# PIU' POTENZA!



NEW

FINAMENTE PUOI MEMORIZZARE I SALVATAGGI DIRETTAMENTE SU FLOPPY DISK

## MEMORY DISK DRIVE

15 SALVATAGGI PER OGNI FLOPPY DISK

- SI CONNETTE DIRETTAMENTE NELLO SLOT DELLA MEMORY CARD
- UTILIZZA GLI ECONOMICI FLOPPY DISK A DOPPIA DENSITA'
- CONSENTE FINO A 15 SALVATAGGI PER DISCHETTO
- DESIGN IN PERFETTA SINTONIA CON QUELLO DELLA TUA PLAYSTATION
- CONTIENE UN DISCHETTO CON OLTRE 100 TRUCCHI

*PREZZO ECONOMICO SALVATAGGI INFINITI !!!*

MECCANICA SONY GARANTITA 1 ANNO

**L. 159.000**




NEW

## ADATTATORE UNIVERSALE SATURN

- FINALMENTE PUOI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI CHE VUOI SUL TUO SATURN
- E' SEMPLICE DA USARE, BASTA INSERIRLO NELLO SLOT CARTUCCE E GIOCARE
- FUNZIONA CON TUTTI I GIOCHI CHE CONSENTONO I SALVATAGGI
- CIRCUITISTICA ELETTRONICA DI ALTA QUALITA'

**L. 59.000**




NEW

## MEMORY CARD 120 SLOT PS-X

- 8 VOLTE PIU' CAPIENTE DELLE NORMALI MEMORY CARD
- TOTALMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI CHE PREVEDONO L' USO DELLA MEMORY CARD
- COMPRENDE UN TASTO DI RESET PER UNA VELOCE CANCELLAZIONE DEI DATI MEMORIZZATI
- CIRCUITISTICA DI ALTA QUALITA'

**L. 79.000**

## ACTION REPLAY PROGRAMMABILE SATURN

- POSSIEDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO SONY CON IN PIU':
- MEMORY CARD INCORPORATA ( CONSENTE DI SALVARE TUTTI I GIOCHI CHE LO PREVEDONO )
- ADATTATORE UNIVERSALE INCORPORATO

**L. 99.000**




## ACTION REPLAY PROGRAMMABILE PS-X

- VITE INFINITE, CORSE VELOCISSIME, PUGNI DEVASTANTI A TUO PIACIMENTO
- CENTINAIA DI TRUCCHI COMPRESI NELLA MEMORIA INTERNA
- PUOI INSERIRE O CANCELLARE I TRUCCHI A TUO PIACIMENTO
- E' POSSIBILE COLLEGARLA DIRETTAMENTE AD UN COMPUTER TRAMITE PC COMM LINK

**L. 109.000**

PER VERI HACKER

COMPATIBILE SATURN E PLAYSTATION



## UNITA' PC COMMS LINK

- FANTASTICO, ADESSO E' POSSIBILE COLLEGARE LA TUA PS-X E/O SATURN AL PC TRAMITE ACTION REPLAY
- IL SOFTWARE IN DOTAZIONE TI PERMETTERA' DI TROVARE E CREARE I TRUCCHI DEI GIOCHI
- ALTRE CARATTERISTICHE : MEMORY MANAGER E UNITA' SOFTWARE DEBUGGING-UPGRADE
- COMPLETO SUPPORTO INTERNET: SARA' INFATTI INDICATO IL SITO DATEL NEL QUALE TROVERETE GRATUITAMENTE TUTTI GLI AGGIORNAMENTI RELATIVI AL SOFTWARE, GLI ULTIMI TRUCCHI DISPONIBILI E MILLE ALTRE NOVITA'

**L. 109.000**



ESCLUSIVISTI PER L'ITALIA DEI PRODOTTI DATEL E NAKI
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

**TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)**
**FAX.02/54101076**

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY